

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra Psychologie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Herní styl hráček videoher

Play Style of Girl Gamers

Johana Rosendorfová

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.

Studijní program: Psychologie

Studijní obor: Psychologie a speciální pedagogika

2016

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Herní styl hráček videoher* vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 13.4.2016

.....

podpis

Děkuji Mgr. Ondřeji Hrabcovi, PhD. za inspiraci, zodpovědné a vstřícné vedení práce. Dále děkuji členkám a členům katedry psychologie Pedf UK za kvalitní a zajímavou výuku a provázení studentek a studentů. Účastnicím a účastníkům výzkumu děkuji za ochotu ke spolupráci a za možnost nahlédnout do jejich videoherních světů. Velký dík patří mé rodině za dlouhodobou podporu a lásku.

Abstrakt

Cílem bakalářské práce je přispět k rozvoji pohledu na koncept herního stylu hráček a hráčů videoher a upozornit na relevanci akademického zkoumání videoher ve vztahu k ženské populaci. Úkolem práce je odhalit herní styly dospělých hráček videoher, pro které navrhuji pojetí herního stylu jako součásti interakčního procesu mezi hráčkou a prostředím (spoluhráči, spoluhráčkami a veřejností). V hlavní části práce navrhuji kontextuální model herního stylu a docházím ke kategorizaci specifických genderových herních stylů hráček a jejich vztahu ke konceptům agency a communion. Výsledků bylo dosaženo hloubkovým rozбором rozhovorů s hráčkami videoher.

Klíčová slova: herní styl, kontextuální model, gender, agency, communion, typologie, hráčka, sociální interakce, videohra

Abstract

The goal of this bachelor's thesis is to contribute to further development of the concept of a play style of both male and female video game players, and to highlight the relevance of studying video games in relation to the female population. The target of this work was to uncover the play styles of adult female video game players, for which I propose approaching the play style as an element of the interaction process between the player and her environment (fellow male and female players and the general public). In the main part of the work I propose a contextual model of play style and arrive at a categorization of gender specific play styles and their relation to the concepts of agency and communion. The results were reached by in depth analysis of interviews with female video game players.

Key words: play style, contextual model, gender, agency, communion, typology, girl gamer, social interaction, video game

OBSAH

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 1 | ÚVOD | 7 |
| 1.1 | OSOBNÍ MOTIVACE K VÝZKUMU HRÁČEK VIDEOHER | 8 |
| 2 | TEORETICKÁ ČÁST | 12 |
| 2.1 | HERNÍ STYL JAKO SOUČÁST INTERAKCE | 12 |
| 2.2 | HERNÍ STYL Z HLEDISKA TYPOLOGIE..... | 13 |
| 2.2.1 | <i>Typologie Richarda Bartla</i> | <i>13</i> |
| 2.2.2 | <i>DGD Model Chrise Batemana a Richarda Boona</i> | <i>14</i> |
| 2.3 | HERNÍ STYL Z HLEDISKA MOTIVACE | 15 |
| 2.3.1 | <i>Zprostředkování vstupu do herního světa</i> | <i>17</i> |
| 2.3.2 | <i>Motivace pro hraní MMO</i> | <i>17</i> |
| 2.3.3 | <i>Sociální a kulturní odrazující faktory</i> | <i>18</i> |
| 2.4 | HERNÍ STYL Z HLEDISKA INTENCIONALITY..... | 19 |
| 2.5 | GENDER V SOCIÁLNÍM KONTEXTU | 20 |
| 2.5.1 | <i>Agency a communion.....</i> | <i>21</i> |
| 2.5.2 | <i>Interaktivní model genderového chování: perspektiva kontextu</i> | <i>22</i> |
| 2.6 | SELF-EFFICACY | 24 |
| 3 | EMPIRICKÁ ČÁST | 26 |
| 3.1 | ÚVOD DO VÝZKUMNÉHO PROBLÉMU A VÝZKUMNÉ OTÁZKY..... | 26 |
| 3.1.1 | <i>Výzkumné otázky</i> | <i>27</i> |
| 3.2 | ZPŮSOB VÝZKUMU | 27 |
| 3.3 | VÝZKUMNÝ SOUBOR..... | 28 |
| 3.4 | METODA SBĚRU DAT | 29 |
| 3.5 | METODA ZPRACOVÁNÍ DAT..... | 29 |
| 3.6 | ANALÝZA EMPIRICKÝCH DAT A VÝSLEDKY VÝZKUMU | 30 |
| 3.6.1 | <i>Představení informantek: kazuistické shrnutí</i> | <i>30</i> |
| 3.6.1.1 | <i>Křeček</i> | <i>30</i> |
| 3.6.1.2 | <i>Páže.....</i> | <i>32</i> |
| 3.6.1.3 | <i>Verena.....</i> | <i>34</i> |
| 3.6.2 | <i>Dominantní herní styly</i> | <i>36</i> |
| 3.6.2.1 | <i>Výkonový herní styl</i> | <i>37</i> |
| 3.6.2.2 | <i>Defenzivní herní styl.....</i> | <i>37</i> |
| 3.6.2.3 | <i>Prožitkový herní styl.....</i> | <i>38</i> |
| 3.6.2.4 | <i>Diskuze.....</i> | <i>39</i> |
| 3.6.3 | <i>Kontextuální model herního stylu žen</i> | <i>39</i> |
| 3.6.3.1 | <i>Nositel očekávání (pozorovatel).....</i> | <i>41</i> |
| 3.6.3.1.1 | <i>Zprostředkovatel</i> | <i>41</i> |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 3.6.3.1.2 | Herní veřejnost | 45 |
| 3.6.3.1.3 | Laická veřejnost | 49 |
| 3.6.3.2 | Systém Self: Hráčka (terč) | 50 |
| 3.6.3.2.1 | Sebehodnocení | 50 |
| 3.6.3.2.2 | Self-efficacy..... | 51 |
| 3.6.3.2.3 | Genderové vymezení | 52 |
| 3.6.3.3 | Genderové herní styly žen | 54 |
| 3.6.3.3.1 | Dáma s ostruhami | 57 |
| 3.6.3.3.2 | Dáma za oponou | 59 |
| 3.6.3.3.3 | Dáma v nesnázích | 61 |
| 3.6.3.4 | Shrnutí kontextuálního modelu herního stylu | 63 |
| 4 | DISKUZE | 66 |
| 5 | ZÁVĚR..... | 67 |
| 6 | POUŽITÉ INFORMAČNÍ ZDROJE | 69 |

1 Úvod

“A ten kluk se na mě tak podíval takže: tady to je jako tlačítko dopředu, tady enterem střelíš, a já: aha, aha. A pak sem si k tomu sedla a hrozně sem je tam rozsekala, hrozně mi to udělalo dobře.” (Křeček, ř. 447- 449)

Účastnice výzkumu popisuje situaci setkání se zástupci prodejců videoher a spoluhráči na jedné z akcí prezentujících nové herní tituly a technologie. Vidí se poprvé a přesto je jejich setkání poznamenáno předem daným očekáváním a přináší silný emoční prožitek. Co čeká ženy, když se rozhodnou vstoupit do světa videoher? Promítá se jejich gender do způsobu jakým hrají? Na to se v této práci pokusím hledat odpovědi.

Hraní videoher je v současnosti běžným způsobem trávení volného času lidí po celém světě. Podle ESA (2013) tvoří ženy 45% z celkového počtu populace hrající videohry¹. Ve společnosti panuje přesvědčení, že většina žen se zaměřuje na jednoduchý typ her typu puzzle, zatímco muži preferují hry komplexní. Hlubší analýzy, které by téma mapovaly a poskytovaly vědecké uchopení však nejsou časté. Většina výzkumů se zaměřuje na sledování vlivu her na agresivitu, na motivace hráčů, na otázky jejich využívání v edukaci. Videohry jsou navíc v laickém pojetí spojované s dětmi a adolescenty a to přesto, že statistická data vypovídají o jiné situaci. Hráčky navíc představují v herní komunitě element, který vzbuzuje bouřlivé diskuze a emoce (Parkin, 2014).

Hráčky a hráči jsou provozováním svého koníčku v neustálé interakci se systémem a světem hry a také s dalšími jedinci. Člověk pohybující se ve virtuálních světech není nikdy zcela sám, ani když preferuje hraní v naprosté samotě.

V rámci hry se pak každý jedinec ocitá ve spleti interakčních sítí a se snahou dosáhnout svých cílů. Se situací se vyrovnává pro sebe charakteristickým způsobem, reaguje a činí rozhodnutí, ve kterých se odráží jeho osobitost a také kreativní prvek inspirovaný jedinečným momentem.

V práci se nejprve pozastavím u vlastní motivace ke zkoumání tématu herního stylu ženských hráček a poté představím teoretická východiska, na která navazuje sekce týkající se zvoleného výzkumného designu a metod. V poslední části pak představuji a

¹ Digitální hry provozované na osobních počítačích, konzolích a přenosných elektronických zařízeních, které se vyznačují zejména interaktivitou.

diskutuji vlastní analýzu dat ve vztahu k relevantní teoretické bázi. V Příloze najde čtenář kompletní znění rozhovorů s účastnicemi výzkumu a jedním účastníkem. Pro prostředí videoher je typický specifický žargon, který je nezastupitelnou součástí herní kultury. Většinou vychází z anglických výrazů a v textu ho ponechávám v původní podobě s dodatečným vysvětlením, a to z důvodu zachování kontextu prostředí, ve kterém se v tomto výzkumu pohybují.

1.1 Osobní motivace k výzkumu hráček videoher

Považuji za důležité se na začátku práce poněkud důkladněji přihlásit ke zkušenosti, kterou si osobně do výzkumu přináším. Má motivace k výzkumu hráček videoher totiž vyplynula z pozorování několika situací při vlastním hraní a většinou i v přítomnosti budoucích účastnic výzkumu, případně v širším prostředí kultury hráčů a hráček videoher. Považuji se přímo za „výzkumnici domorodkyni“ (Šed'ová, K., Švaříček, R., 2007), neboť se věnuji skupině hráček, do které patřím. A to jak věkem, tak přibližnou herní zkušeností a intenzitou vztahu k tomuto koníčku. Vstup do terénu v roli domorodkyně přináší riziko nedostatečného odstupu a neschopnosti vidět věci jinak než jako samozřejmé a dané. Navíc se s účastnicemi výzkumu osobně znám a setkávám právě při hraní videoher. Považuji za důležité alespoň základně odhalit s jakými prekoncepty se můj vstup do terénu pojil.

S účastnicemi jsem se před rozhovory znala a vídala na společenských akcích spojených s hraním videoher, nebo her tradičních (stolních). Nepojilo nás však osobní přátelství, kdy bychom se stýkaly mimo volnočasový zájem a sdílely spolu intimní životní témata. Výzkumné rozhovory však přinesly pocity dříve neexistující blízkosti a vřelosti, které jsem musela reflektovat v průběhu analýzy. Zatížení ve smyslu snahy reprezentovat výpovědi účastnic v kontextu sblížení jsem se snažila vyhnout vedením výzkumnického deníku, do kterého jsem zapisovala pocity z průběhu rozhovorů a aktuální náhledy na témata, která se začala z materiálu vynořovat.

Pro většinu žen, které v životě potkávám, zůstávají však počítačové hry něčím, co považují za sobě nevlastní element a hraní videoher vnímají nejčastěji jako „ztrátu času“. Na téma nahlížíjí spíše z negativní perspektivy, obávají se vlivu na potomky, případně tento koníček vnímají u svých partnerů jako nadbytečný.

Při tzv. LAN² party se lidé scházejí většinou ve specializovaných kavárnách, kde se nejčastěji společně věnují týmovému hraní videoher. Při těchto akcích jsem vypožadovala odlišné chování mužů a žen. Zatímco mezi muži probíhá při skupinovém hraní bohatá společenská konverzace týkající se jak hry (tj. hláškování³), tak jiných témat (pracovních i zábavných novinek), ženy se mi jevíly mnohem tišší, nekomentovaly nahlas často ani své záměry ve hře. Spoluhráč situaci komentoval: „*Prostě Páže vyhodnotila, že její strana už nemá šanci vyhrát a myslím přestala klikat⁴, ale zároveň to nequitla⁵, takže jsme si nevšimli hned, že nehraje. Důvod pak myslím neříkala jinej, než že už to nemá cenu. Ale proč mlčela, no? Podle mě nic neřekla, protože nechtěla absolvovat argumentaci na téma, jestli šanci ještě mají. Že jí možná bylo jasné, že její mužskej spoluhráč (už nevím, kdo to byl), by to nevzdal, i kdyby to měl prohrát, tak se s ním nechtěla hádat. Asi.*“ (Nahráno na diktafon v průběhu běžného setkání se svolením spoluhráče.)

Při příchodu nové hráčky do prostoru, kde se „LAN party“ odehrává, ostatní ženy neprojevovaly dívce vstřícnou podporu, která by mohla vést k posílení její odvahy zkusit hrát se skupinou. Tu jí naopak projevoval mužský hráč a organizátor setkání. Jeho snaha se však nesetkala s úspěchem. Organizátor mi situaci okomentoval: „*Asi nejbizarnější případ z hlediska nejistoty ohledně herních schopností bylo, když sme hráli onu památnou sessionu Left4Dead a jedna hráčka byla natolik nervozní ze svých schopností, že by s náma měla hrát v partě, že nás radši nechala tři lidi, který spolu hráli v partě <plný tým potřebuje 4 a 4 hráče na každé straně> a vona sama si spustila nezávisle na singleplayer...jakýkoliv vysvětlování a projevování prostě sympatií a všechno možný, nic z toho jí nepřimělo k tomu, aby se do té skupiny zapojila, protože prostě měla utkvělou představu, že to bude ostatním kazit. I když sme ji přesvědčovali že ne.*“ (Vozataj, ř. 466-478) Dále komentoval opakovanou zkušenost s nově příchozími ženskými hráčkami: „*No a opakovaně se setkávám s tím, že se ženský hráčky cejtěj nejistě před mužskejma hráčema z hlediska jako svojí kompetentnosti v tý který hře.*

² Local Area Network (lokální síť)

³ Termínem rozumím vzájemné slovní provokování ve hře, komentování akce, hodnocení svých i cizích výkonů. Například: „Dobře ty/my/já“.

⁴ přestala hrát

⁵ neopustila hru

Zejména teda se to týká akčních her, jako střileček, ale zkrátka a dobře obvykle se setkávám s tím, že když hráčka přijde mezi hráče se kterejma se nezná, nebo nevědí moc ještě vo sobě kdo co hraje, jak to hraje, tak že běžně ženská hráčka přijde a řekne: já hraju to a to, ale moc to neumím.“ (Vozataj, ř. 417-422) A dodal, že mu takové prohlášení připadá zbytečné.

Vyvstaly tedy otázky s čím ženy do herního světa vstupují a jakým způsobem se při hře a ve hře chovají. Existují skutečně obecné rozdíly mezi fungováním mužů a žen v prostředí videoher?

Posledním zajímavým zážitkem, který se občas zrcadlí i na diskuzích na odborných herních fórech (Grygar, 2013), bylo nepřímé odmítnutí mne jako osoby ženského pohlaví skupinou mužů hráčů. Svým známým jsem byla pozvána na akci, kde se každoročně setkávají majitelé starých počítačů a věnují se hraní nejstarších typů videoher. Specificky jsem se ptala, zda moje přítomnost na akci nebude ostatním mužům nepříjemná a i přes ujištění, že nikoliv, jsem se rozhodla ji navštívit pouze na chvíli. V odstavené továrně se sešlo přibližně 30 mužů středního věku se svými starými přístroji, aby se na chvíli vrátili do období herního pravěku. Necítila jsem se na akci zcela patřičně, ale byla pro mne zajímavá. Odešla jsem přibližně po hodině a půl. Později jsem od mého zprostředkovatele získala informaci, že po mém odchodu nastala úleva, že „stará je pryč a konečně se můžem začít bavit.“ Reakci mužů lze vyložit tak, že si jedou na akci možná od žen odpočinout, těší se, že se nebudou muset společensky kontrolovat a jsou zaskočení, když se jim tam „nasadí“ ženská. Jak vysvětluje můj spoluhráč: *„No většinou když je přítomná hráčka, alespoň jedna, tak spoustu chlapskejš hráčů to motivuje ke zdvořilejší komunikaci. Jak který, některý sou samozřejmě balvani a tohleto s nima nic nedělá, ale pokud bude třeba LAN party nebo v MMOčku⁶ na guildovnim⁷ chatu, pokud tam budou samí chlapi, tak budou běžně mezi sebou mluvit sprostě, sprostý slovo, témata naprosto různý klidně nevkusný. A pokud tam bude ženská, tak často tohle přestanou v tom momentě dělat.“ (Vozataj, ř. 484-490)*

⁶ Massively Multiplayer Online Game

⁷ Na komunikačním kanálu formálně stanovené skupiny, kde funguje určitá hierarchie práv a povinností.

Tato situace také poukazuje na fakt, že historicky bylo hraní videoher skutečně výrazně mužskou záležitostí a celý herní průmysl se tak původně profilel.

České herní prostředí se ve svých počátcích navíc vyvíjelo kvůli specifické politické a společenské situaci odlišně. Vznik počítačové kultury u nás a její širší význam mapuje Švelch (2013). Fandové nové technologie se tenkrát scházeli takřka výlučně v zájmových klubech: „Zpočátku považovali členové počítačové hry za nedílnou součást počítačové kultury. V raných osmdesátých letech mohli hrát pouze hry, které si naprogramovali sami, nebo museli opsat celý kód, který dodal někdo jiný.“ (Švelch, 2013, s. 6)⁸ Hraní tak bylo spojeno i s kodérskou hrdostí a s úzce sepnutou komunitou (včetně zasílání osobních zpráv přes herní rozhraní) a také s vyjadřováním politických postojů.

⁸ Veškeré citace z cizích jazyků uvádím v této práci pod svým překladem.

2 Teoretická část

V kapitole představím teoretická východiska, která byla inspirací pro kontextuální ukotvení konceptu herního stylu. Nejprve navrhnou možnou definici herního stylu a poté se zaměřím na dosavadní základní pojetí herního stylu. V akademické sféře nepanuje ve vztahu ke konceptu shoda, jedná se o pojem zatím málo prozkoumaný. Časté je jeho splynutí s typem hráče a motivací. Ondřej Hrabec (2015) pak přináší pojetí herního stylu jako *intencionálního modelu* přání a přesvědčení, v němž herní styl ukazuje jako nástroj k předvídání záměrů a chování hráčů. V další části prezentuji *Interaktivní model genderového chování* Kay Deaux a Brendy Major, koncepty *agency a communion* a pojetí *self-efficacy* Alberta Bandury, které jsou největší teoretickou inspirací této práce.

2.1 Herní styl jako součást interakce

Pojem styl etymologicky (Online Etymology Dictionary, 2011) vychází pravděpodobně z latinského *stilus*; psacího náčiní, způsobu psaní, či vyjádření. Později se vztahuje ke způsobu života, chování a oblékání. Již samo psací náčiní představuje součást cesty k sebevyjádření, zanechání stopy, zaznamenání záměru. V napsaném textu se odráží schopnost jedince zacházet s obecně sdíleným kódem a formulovat s jeho oporou své jedinečné myšlenky. Žádná promluva, text a ani ručně psaný záznam nejsou stejné, vždy se do nich vtiskne jedinečná osobnost autora, a to při zachování pravidel, která sdílí se svým kulturním společenstvím (Jedlička, 1970). Styl v sobě zahrnuje osobitý, neopakovatelný projev mentálních procesů v rámci sdílených kulturně jazykových hranic. Pokud hovoříme v běžné řeči o někom, kdo „má styl“, zdůrazňujeme tak jeho schopnost vtisknout svému projevu individuální výjimečnost, která ho z masy ostatních lidí vyděluje, ale nevylučuje. Jedná se o člověka, který funguje v rámci společenství a zároveň se díky svému jedinečnému projevu (stylu) značí.

Herní styl bychom pak mohli definovat jako charakteristický způsob organizace a výstavby herního projevu, který je založený na výběru a využití herních prostředků. Prostřednictvím herního stylu se hráčka ve hře vyjevuje a interaguje s ostatními i se systémem hry jako takovým. Takový projev nelze oddělit od situačního kontextu a vlivů prostředí. Hráčka formuluje snahu dosáhnout vytyčených herních cílů pomocí obecně sdílených postupů, pod vlivem momentálních okolností a pro sebe osobitým způsobem. Podobnost nacházím v Jedličkově pojetí jazykového stylu: „Bohatstvím a rozmanitostí svých prostředků poskytuje nám jazyk možnost vyjadřovat se o téže skutečnosti různě

podle objektivních podmínek sdělení a podle individuálních vyjadřovacích schopností a sklonů.“ (Jedlička, 1970, s. 9)

Herní styl se neprojevuje pouze přímo ve hře, ale souvisí s ním i vnější okolnosti projevu, mezi které patří odpovědi na otázky: kde, s kým a v jakých vnějších podmínkách se aktivita odehrává. Mezi významné okolnosti vlivu patří v první řadě probíhající interakce s ostatními hráči a hráčkami, kteří jsou ve hře významnými druhými (spoluhráči a spoluhráčkami, konkurentkami a konkurenty). Vzájemné působení probíhající mezi jednotlivcem a ostatními hrajícími ovlivňuje výslednou podobu herního stylu. I jazykové styly zohledňují, komu a k jaké příležitosti je jazykový projev určen – tedy svým způsobem předjímají podmínky své realizace.

2.2 Herní styl z hlediska typologie

Zjišťování typologií hráčů patří mezi první snahy o akademické uchopení tématu videoher z psychologického hlediska. Mezi současné typologie patří model DGD (Demographic game design model) Chrise Batemana a Richarda Boona (2006), který původně vycházel z průkopnické studie Richarda Bartla (1996). Typologické hledisko výzkumů je užíváno zejména při navrhování herních titulů a pro definování cílových skupin zákazníků průmyslu s videohrami.

2.2.1 Typologie Richarda Bartla

Bartlův model založený na analýze příspěvků hráčů textových počítačových her (MUDs) odhalil nejprve čtyři typy hráčů (později Bartle svůj model rozšířil), které jsou podle Stewarta (2011) kombinacemi dvou základních herních zájmů, o nich hovoří jako o obsahu a kontrole. Obsah se vztahuje k aktivitě vztažené k jednotlivým objektům ve hře a ke komplexnější interakci s herním světem. Kontrola vyjadřuje způsob, jakým chtějí hráči v herním světě získávat zážitky- skrz dynamické vztahy s ostatními hráči, či z relativně statického prostředí hry jako takové. Kombinací těchto dimenzí vznikají typy hráčů.

Typy *Killer* a *Achiever* naplňuje aktivita směřovaná vůči lidem (budování dominance) a vůči hernímu světu (získávání komodit, které zvyšují status), zatímco typy *Explorer* a *Socializer* zajímá hlubší interakce s herními objekty (zvyšování znalosti o herním světě) a lidmi (poznávání hráčů) založená na poznávání jejich interních kvalit.

Typy *Killer* a *Socializer* přitahuje možnost kontrolovat dynamiku kontaktu s jinými hráči, *Achiever* a *Explorer* preferují kontrolu nad vztahem s herními objekty a s vlastnostmi hry jako takové.

2.2.2 DGD Model Chrise Batemana a Richarda Boona

Autoři DGD⁹ modelu se při výzkumu opírají o psychologické poznatky. Využívají klasifikaci Davida Keirseye vycházející z osobnostního modelu Meyers-Briggs a z MBTI dotazníku temperamentových typů. Bateman a Boon později model rozvinuli, k hernímu stylu se však nejvíce vztahuje verze DGD1. Model opět odhaluje čtyři základní herní typy definované na základě dimenzí MBTI (extraverze vs. introverze, smysly vs. intuice, myšlení vs. cítění, usuzování vs. vnímání). Navíc každému stylu přísluší verze tzv. *hardcore* (hráči, pro které je herní videoher součástí životního stylu, s čímž souvisí hlubší herní znalost, vysoká motivace zvítězit a nasazení) a *casual* (hráči, kteří jsou zaměřeni více na prožitek).

Conqueror se zaměřuje na překonávání překážek, které vedou k absolutnímu vítězství. Čím větší výzva, tím větší získává uspokojení po jejím zdolání. Cílem je hru dokončit, splnit úkoly na sto procent a zničit nepřítel. Porážka je vyloučena, *Conqueror* dobře odolává frustraci. Temperamentově odpovídá Keirseye *Guardianovi*, pro kterého je charakteristický smysl pro strukturu, organizaci, důraz na bezpečí a logisticko-strategický způsob hry se smyslem pro detail.

Manager cizeluje své dovednosti. Motivuje ho dosažení zážitku mistrovství, pro který je charakteristický dokonale propracovaný způsob hraní a ovládnutí herního systému. Postupuje se strategicko- taktickou trpělivostí, při špatně nastavené obtížnosti je ovšem frustrován a má tendenci hru opustit. *Manager* je spjat s Keirseye typem *Rational*, kterému přísluší zaměření na budoucnost, výsledek a poznání a inovativní logicko-strategický přístup.

Wanderer oceňuje prožitky spojené s vytržením ze světa mimo běžnou realitu, dominantní potřebou je zažít zábavu, k čemuž je využívána diplomacie a taktika. Pokud nepocítí uspokojení z procházení hry, které hodnotí z hlediska estetického, opouští ji. Důležitá je možnost splynout s příběhem, nechat se unášet scénářem při zachovaném pocitu svobodného pohybu hrou. S tím souvisí tendence k pasivnímu sbírání zážitků.

⁹ Demographic game design

Wanderer je autory spojován s Keirseymho typem *Idealist*, který je obdařen imaginací, diplomaticností a je zaměřen na vztahy s druhými lidmi.

Participant je poslední typem DGD1 modelu a jeho charakter není příliš dobře vymezen. Zálību nachází v sociální složce hraní a v možnosti ovlivňovat příběhovou linku. Hra mu má sloužit k odreagování. *Participant* je spojován s Keirseymho *Artisanem*, který je zaměřen na vyhledávání podnětů prostřednictvím ovlivňování osob a situací.

2.3 Herní styl z hlediska motivace

Odhalení motivací hráčů a hráček videoher je zásadní jak pro herní průmysl a navrhování her, tak pro sledování sekundárních důsledků hraní včetně problematiky možností širšího využití herních principů v běžném životě (vzdělávání, reklama) a kulturního vlivu videoher. V neposlední řadě také poskytuje náhled na excesivní hraní a obtíže s ním spojené.

O vytvoření empirického modelu herní motivace se pokouší zejména Nick Yee (2007). Kriticky navazuje na Bartla (1996), který své pojetí dostatečně empiricky neověřil. Yee provedl faktorovou analýzu motivačních faktorů z dat získaných z rozsáhlého vzorku hráčů a hráček MMO. Odhalil deset základních motivací, které rozřadil do tří nadřazených skupin:

1. **Výkon** (*postup, herní mechanika, soupeření*)
2. **Sociální faktor** (*socializace, vztahování, spolupráce*)
3. **Imerze** (*objevování, role-play¹⁰, upravování, únik*)

Dále sleduje vztahy motivace a věku, genderu, ustálených uživatelských vzorců a chování ve hře. Deset základních motivačních faktorů předkládá Tabulka 1 (s. 16). Yee (2008) se ve své analýze věnoval i specifikům ženského herního stylu. Kriticky se vymezuje proti výzkumně nepodloženému předpokladu, že ženy a muži automaticky preferují jiné videohry. Autoři publikující podobné názory v médiích často odvozují svá zjištění tzv. „od stolu“ a to odkazováním například k teoriím evoluční psychologie. Game designér Chris Crawford argumentuje, že ženy a muži preferují jiné videohry,

¹⁰ hráč se vžívá do herní postavy a snaží se přizpůsobit své chování ve hře psychologickému profilu postavy

neboť plnili v rámci kmenového uspořádání v prehistorických dobách jiné funkce: „*Elegantní mladá dáma, kterou jste dnes viděli kráčet přes parkoviště, se mžiknutím oka promění v ženu sedící na bobku ohlodávající jedlý kořen, který právě vydlabala holýma rukama ze země. Její mysl byla podobným způsobem evolučně nasměrována...Největší rozdíl spočívá v tom, že muži byli lovci a ženy sběračky.*“ (Crawford, 2005, p. 3) Podobná argumentace vede k obecnému přesvědčení, že ženy vyžadují u videoher zásadně odlišné herní mechanizmy a obsah. Výpovědi etnografických studií však naznačují, že problém může ležet spíše v sociálním kontextu. Hráčka Counterstrike popisuje situaci: „*Ženy, které vstoupí do tohoto světa, se cítí být v marginalizované menšině, nebo jsou nevítanými vetřelci. Kdyby lidé otevřeli mysl a neviděli nás hlavně jako muže a ženy, bylo by to mnohem lepší.*“ (Jenson & de Castell, 2005, s.4)

Tabulka 1: Motivační faktory Nicka Yee (2007, s. 772)

| Dosažení úspěchu | Sociální faktor | Imerze |
|--|---|---|
| Postup pokrok, moc, akumulace, status | Socializace klábosení, pomoc ostatním, navazování kamarádství | Objevování průzkum, znalost, nacházení skrytých věcí |
| Herní mechanika čísla, předloha, optimalizace, analýza | Vztahování osobní, sebe-odhalení, přijímání a poskytování podpory | Role-play dějová linie, historie postavy, role, fantazie |
| Soupeření výzva druhým, provokace, dominance | Týmová práce kolaborace, skupiny, skupinový úspěch | Upravování vzhled, doplňky, styl, barevné schéma |
| | | Únik relaxace, únik z reality, vyhnutí se problémům v realitě |

Výzkumná data z projektu Daedalus dle Nicka Yee (2008) poukazují na další možný zdroj problému. Hráčky MMO vypovídají, že hlavním odrazujícím prvkem od vstupu do světa MMO hry není herní mechanika, ale herní kultura: „*Hovořit o herním stylu pouze jako o funkci osobní touhy ignoruje fakt, že pro muže a ženy existují odlišné sociální podmínky a legitimizace vstupu do herního prostředí...Hraní se nevztahuje pouze k tomu, co hráč rád činí ve hře, ale také k tomu, zda a jak jsou omezení v přístupu do hry, jak do ní byli uvedeni a s kým ji hrají.*“ (Yee, 2008, s. 84) A dále zdůrazňuje, že topografie hraní MMO je mnohohvrstevnatá; jedná se o dynamické prostředí utvářené sociální a fyzickou přístupností, individuální motivací a mnoha dalšími vlivy

plynouchými jak ze hry samotné, tak z kontextu mimo hru. Takové uspořádání mnoha faktorů vede ke komplikovanému a individualizovanému prostředí, které představuje pro hráče velmi různorodé výzvy.

Yee se v analýze zaměřuje i na genderové rozdíly v kontextu mimo hru, například na společenské proměnné, které ovlivňují vstup do herního prostředí MMO.

Z hlediska základních demografických dat (Yee, 2008) je z celkového počtu MMO hráčů 85.4% mužů, hráčky jsou v průměru výrazně starší než hráči a častěji vypovídají o tom, že prošly alespoň jedním vážným partnerským vztahem. Průměrně stráví hráčky a hráčky přibližně 22 hodin týdně hraním a v této položce nebyly nalezeny rozdíly závislé na věku, nebo genderu.

2.3.1 Zprostředkování vstupu do herního světa

Jeden z možných hlavních rozdílů, proč ženy hrají méně MMO než muži, nachází Yee (2008) v odlišnosti při vstupu do herního světa. Přibližně 27% žen se s hrou seznámilo prostřednictvím svého romantického partnera (stejným způsobem byla hra představena pouze 1% mužů). Romantický vztah je tak pro ženy velmi významným prvotním zdrojem seznámení se hrou.

Ženy výrazně častěji hrají přímo se svými reálnými partnery (skórují významně výše v položce *vztahování*), hra je pro ně mimo jiné také trávením partnerského času. Tato zjištění se shodují s etnografickou studií Jenson a de Castell (2005, s. 5): „*Pro většinu žen je překračování genderových norem vztahených k videohram nejčastěji legitimizováno vztahem s mužem v příbuzenském vztahu (partner, bratranec, bratr a otec).*“ Jsou to tedy stále do značné míry blízcí muži, kteří určují, do jaké hry ženy uvedou.

2.3.2 Motivace pro hraní MMO

V laické a částečně i v odborné veřejnosti stále dominuje přesvědčení, že muži a ženy preferují jiné typy her a jiné způsoby hraní. Vraťme se k Tabulka 1 (s. 16), ve které nacházíme tři základní faktory a deset komponent:

1. **Výkon** (*postup, herní mechanika, soupeření*)
2. **Sociální faktor** (*socializace, vztahování, spolupráce*)
3. **Imerze** (*objevování, role-play, upravování, únik*)

Stejný model platí pro celý vzorek i pro analýzu provedenou samostatně u skupiny respondentů a u skupiny respondentek. Muži a ženy hrají MMO z mnoha různých důvodů a neplatí premisa, že ženy motivuje zejména složka socializace a muže zabíjení monster.

V jakých položkách se ženy a muži významně liší? Muži skórují výše v položkách: *postup, herní mechanika a soupeření*. Ženy skórují výše v položkách: *vztahování a upravování*. V ostatních položkách však nebyl prokázán významný rozdíl a zdá se, že hráčky a hráči mají mnohem více společného než rozdílného. Zjištění tak podporují spíše hypotézu genderové podobnosti: „...muži a ženy jsou si podobní ve většině - ne však ve všech - psychologických proměnných.“ (Shibley Hyde, 2005, s. 590). Podobně jako Shibley Hyde i Yee (2008) svým přístupem upozorňuje, že neadekvátní (často nepodložené) zdůrazňování rozdílů mezi ženským a mužským světem může vést k oklešťování svobodného prostoru pro rozvoj individuálních zájmů, směřování a společenské prostupnosti a také k zúžení vzájemného rozšiřování obzorů a následné schopnosti se dorozumívat, založené na poznávání s „otevřeným hledím“.

V souladu s tím Yee (2008) dále zdůrazňuje, že i v položce *herní mechanika*, ve které byly rozdíly mezi muži a ženami největší, se z 66% skupiny překrývají. Celkově se pak motivační preference mužů a žen z 87% neliší. Pokud se podíváme hlouběji do položky *výkon*, pak je důležité zmínit, že více než s genderem souvisí s věkem hráčů a hráček. S vyšším věkem motivace *výkonem* klesá a to jak u mužů, tak u žen. Za část rozdílu tak odpovídá výrazně vyšší průměrný věk hráček MMO a právě věk se ukazuje jako mnohem silnější faktor související se způsobem motivace než gender. Podle obecných očekávání by se měla projevit souvislost mezi genderem a *socializačním* faktorem. Yee ukazuje, že muži chatují, drbou a mluví spolu ve hrách stejně jako ženy. Totéž platí i pro motivaci k role-playing¹¹.

2.3.3 Sociální a kulturní odrazující faktory

Pokud nelze vysvětlit rozdíly počtu hráček a hráčů v odlišnosti motivací, zůstává otázka - proč ženy hrají méně - nezodpovězena. Yee (2008) poukazuje na společenské a kulturní zábrany, se kterými se žena setkává, pokud vstoupí do herního prostředí. V průzkumu se žen dotázal, jaké identifikují potenciální odrazující faktory při hraní.

¹¹ hráč se vžívá do herní postavy a snaží se přizpůsobit své chování ve hře psychologickému profilu postavy

Takřka všechny respondentky jmenovaly problematiku avatarů¹² ženských hrdinek, které proporčně a graficky neodpovídají ženské estetice (typicky přílišné odhalení a vysoká míra sexualizace ženských představitelk). Je těžké brát takovou postavu jako představitelku seriózní hráčky, je spíše objektem pro mužské oko. Dalším iritujícím až ponižujícím prvkem je nedůvěra ostatních hráčů v existenci hráček jako takových a dotazy na důkaz toho, že je hráčka ženou. Některé ženy volí utajení genderu, a to z důvodu, aby s nimi nebylo zacházeno odlišně (a také od nich nebyly automaticky očekávány slabší výkony). Dalším faktorem je typický slang, ve kterém se používá termínů jako je „rape“¹³.

Hráčky pocítují, že se pohybují na „nevlastní“ půdě. Tento faktor může vést k tomu, že žena se raději uchýlí k singleplayeru¹⁴. Odlišná touha a motivace hrát je pravděpodobně mnohem menším faktorem zodpovědným za malé množství hráček MMO než herní kulturní klima.

2.4 Herní styl z hlediska intencionality

Pojetí herního stylu jako intencionálního modelu Ondřeje Hrabce (2015) reaguje na dosavadní výzkumná pojetí, která vycházejí spíše z potřeby herního průmyslu a zaměřují se na zjišťování typologie hráčů - zákazníků.

Hrabec chápe herní styl jako charakteristický způsob intencionality vyjevující se v herní aktivitě jednotlivců. Při analýze vychází zejména z výpovědí a terminologie profesionálních hráčů, kteří vykazují kvalitní reflexi jak svého chování v herních situacích, tak projevů svých oponentů a spoluhráčů. Vyzdvihuje tak do popředí důležitou funkci čtení herního stylu (tzv. mindgame) pro samotné hráče, která slouží k odhadování záměrů druhých a k získání náhledu na své aktérství. Práce je zakotvena v psychologické perspektivě kognitivní psychologie a doplnkově vychází z neopsychoanalytických zdrojů. Výsledkem je podrobná kategorizace deseti herních stylů a procesuální model mindgames (vzájemné interpretace mentálních procesů hráčů). Kategorizace odhaluje různé podoby pojetí herní akce, které může hráč zvolit.

¹² Reprezentace uživatele ve virtuálním světě

¹³ Znásilnit; v herní terminologie být ve hře naprosto poražen, zničen, zdecimován, ponížen.

¹⁴ Hraní bez ostatních hráčů

Zkušení hráči jsou schopni je využívat podle konkrétní situace a pro přečtení záměrů protihráčů. Procesuální model se snaží popsat strukturu výměny čtení záměrů, kdy ústřední roli hrají dynamické metagamingové herní styly *harassment* a *counter-play*.

V markantním zjednodušení se jedná o tyto styly (Hrabec, 2015):

Asociální herní styl se vyznačuje záměrem rozporovat či podlamovat normy hráčské kultury a *sociální* styl záměrem vytvářet vztahy, hrát týmovou roli a respektovat hráčské normy.

Agresivní styl charakterizuje snaha vyhrát rychle a riskantně a *defenzivní styl* cílí na vyhnutí se prohře a minimalizaci risku.

Taktický styl se týká rozhodování v průběhu procesu a *strategický* rozhodování před procesem.

Výkonový styl je zaměřen na snahu zvítězit a dosáhnout vysoké kompetence ve hře.

Logistický styl má za cíl efektivně kumulovat herní hodnoty a poměřovat se s ostatními.

Poznávací styl se projevuje prozkoumáváním herního systému nebo světa. Hráči s *expresivním stylem* vyjadřují sami sebe nebo fikci.

Konzumní styl používají hráči jejichž cílem je stimulace.

Metagamingový styl cílí na čtení nebo manipulaci tahů soupeře a zastření vlastních záměrů.

2.5 Gender v sociálním kontextu

Gender je v současné sociální psychologii pojímán jako konstrukt, který v sobě zahrnuje dynamický komplex individuálních a společenských přesvědčení, ideologií a postojů ovlivňující procesy na individuální, interpersonální a společenské úrovni (Wyrobková, 2007). Nejedná se o stabilní systém, gender je utvářen v konkrétním sociálním kontextu a tvořen komponentami systému genderových přesvědčení (*gender belief system*). Ten zahrnuje představy a ideje, které jsou spojovány s muži a ženami, a je tvořen třemi nezávislými komponentami: genderovými stereotypy, genderovými postoji a reprezentacemi vlastního genderu (genderovou identitou). Gender patří mezi permanentně aktivované univerzální sociální kategorie a je centrální komponentou sebepojetí (Deaux & Major, 1987).

2.5.1 Agency a communion

Genderové stereotypy jsou složeny ze čtyř základních komponentů: rolového chování, povolání, osobnostních rysů a fyzických atributů.

V ústředí genderových osobnostních charakteristik stojí dimenze agency (také akčnost, sebeprosazení, kompetence, racionalita, či instrumentalita), která je přisuzována mužům a communion (také vztahovost, vřelost, expresivita), která je spojována s ženami (Wyrobková, 2007). Přestože jsou agency a communion nezávislými koncepty, lidé mají tendenci vnímat tyto dimenze jako bipolární protiklady, zároveň jsou centrálními dimenzemi při uvažování o genderu.

Pojetí konceptů vychází z dlouhodobého výzkumného zájmu o feminitu a maskulinitu, tedy o osobnostní rysy, fyzické atributy, chování, postoje, zájmy a hodnoty považované za přirozené a normativní pro muže a ženy. Přes všechnu snahu se však doposud nepodařilo navrhnout kvalitně teoreticky ukotvený nástroj na měření tak komplexních konceptů. Ve většině používaných dotazníků na měření feminity a maskulinity (BSRI, PAQ, TIR) je podstatné zjišťování instrumentálních a expresivních charakteristik, v rámci nichž jsou celosvětově mužům přisuzovány více vlastnosti instrumentální a ženám vlastnosti expresivní. V současné terminologii se pro instrumentalitu a expresivitu používají také termíny agency a communion. Podle Wyrobkové (2007, s. 20): „Agency představuje tzv. maskulinní orientaci a zahrnuje následující charakteristiky: sebeprosazení, aktivitu, dominanci, expanzivitu, agresivitu, snahu řídit (ovládat) druhé, činnost a sílu...Communion vyjadřuje tzv. feminní orientaci-vztahovost, zaměření na druhé, péči o druhé, potřebu být v souladu s druhými, přizpůsobování se druhým, potlačování vlastního ega, emocionální blízkost s druhými, vřelost, citlivost k potřebám druhých, jemnost a relativní pasivitu.“

Agency je zaměřena na diferenciaci individua a na vůdcovství, jsou pro ni typické dominantní akty. Communion se vztahuje k solidaritě s ostatními a v chování se projevuje jako nekonfliktnost a souhlas s druhým.

V našem kulturním prostředí se ukazuje (Wyrobková, 2007), že charakteristiky agency a communion jsou diferencovaně žádoucí pro muže a ženy. Ve výzkumu byly odhaleny tři významné dimenze: zaměření na druhé, rozhodnost a dominance. Zaměření na druhé je percipováno ve větší míře jako žádoucí u žen a rozhodnost a dominance u mužů. Aspekty obou kategorií jsou ovšem vnímány jako atraktivní jak u žen tak u mužů.

Největší rozdíl se ukázal u dimenze dominance, která je výrazně více žádoucí pro muže než pro ženu.

2.5.2 Interaktivní model genderového chování: perspektiva kontextu

K. Deaux a B. Major vyvinuly svůj model chování vztaženého k genderu (Deaux & Major, 1987) v reakci na diskuzi mezi zastánci dvou odlišných přístupů k genderovým rozdílům. Dosavadní výzkumy na jedné straně zdůrazňovaly podobnost obou pohlaví (Bem, 1993), na druhé straně akcentovaly jejich rozdíly (Gilligan, 2001).

Své pojetí zakládají na zjištěních týkajících se procesů zodpovědných za potvrzení sociálního očekávání, které staví nositele očekávání (vnímajícího) do aktivní role v udržování a vytváření sociální reality. Jedním z nich je konfirmační zkreslení (bias), zkoumaný Darleym a Grossem (1983), což je tendence vyhledávat a interpretovat informace potvrzující již existující prekoncepce (přesvědčení). Druhý koncept, sebenaplnující proroctví, představil Merton (Merton, 1948). Jedná se o proces, kdy zdroj vlivu (vnímající) vstupuje do sociální interakce s předem danou představou o terči (vnímaném) a působením mění chování terče tak, že ten svým jednáním potvrdí původní vstupní představu zdroje. Oproti zmíněným přístupům však Deaux a Major zdůrazňují aktivní podíl terče.

Dále se opírají o zjištění týkající se provázanosti procesů sebestpotvrzování, kdy si lidé aktivně strukturují informační pole směrem k možnostem udržet si stávající sebestpojetí, a procesů sebestprezentace, kdy jedinci jednají s důrazem na získání odměn spjatých s jejich sociální identitou.

Výchozím bodem analýzy je konkrétní situace zasazená do přítomného kontextu, ve které hrají významnou roli proximální faktory působící na genderové chování. Autorky předpokládají, že sociální chování žen a mužů je flexibilní a závislé na situačních podmínkách. Za nejvýraznější proximální komponenty lze v případě modelu považovat sociální interakci a sebestpojetí. Interakci pojmají jako obousměrný proces, kdy dochází k vzájemnému ovlivňování všech zúčastněných. Pro usnadnění analýzy chování se definuje jedna strana jako nositel očekávání a druhá jako terč sociálního působení. Autorky však zdůrazňují, že pozice jsou záměnné a člověk je vnímajícím i vnímaným zároveň. Ve stejné chvíli probíhají i procesy pozorování sebe sama a interpretace sdělení a může docházet k proměnám původních vstupních podmínek na obou stranách. Model je založen na pojmání aktérů jako aktivních bytostí, které si v procesu interakce

mimo jiné vždy znovu vyjednávají a vytvářejí vlastní identitu. Identita však do velké míry zajišťuje stabilitu osobnosti a vztahování se ke druhým. V sociálních interakcích vzniká tenze mezi dvěma potřebami: potřebou chovat se a být vnímán jako předvídatelný v souladu s existující prekonceptí, kterou o nás druzí mají, a potřebou projevit se v souladu s aktuálním kontextem a svými interakčními cíli.

Model se skládá ze tří hlavních komponent:

- A. Nositel očekávání (pozorovatel), který je představitelem sociálního vlivu a vstupuje do interakce se svými přesvědčeními vztaženými k pozorovanému. Mezi ně patří i systém přesvědčení týkající se fungování mužů a žen, tedy genderových přesvědčení.
- B. Terč (pozorovaný), který vstupuje do interakce s utvořeným sebepojetím. To je složeno ze self-schémat, z nichž genderové schéma patří mezi univerzální komponentu sebepojetí.
- C. Situační proměnné ve vztahu k genderu (sociální tlaky na plnění genderových rolí)

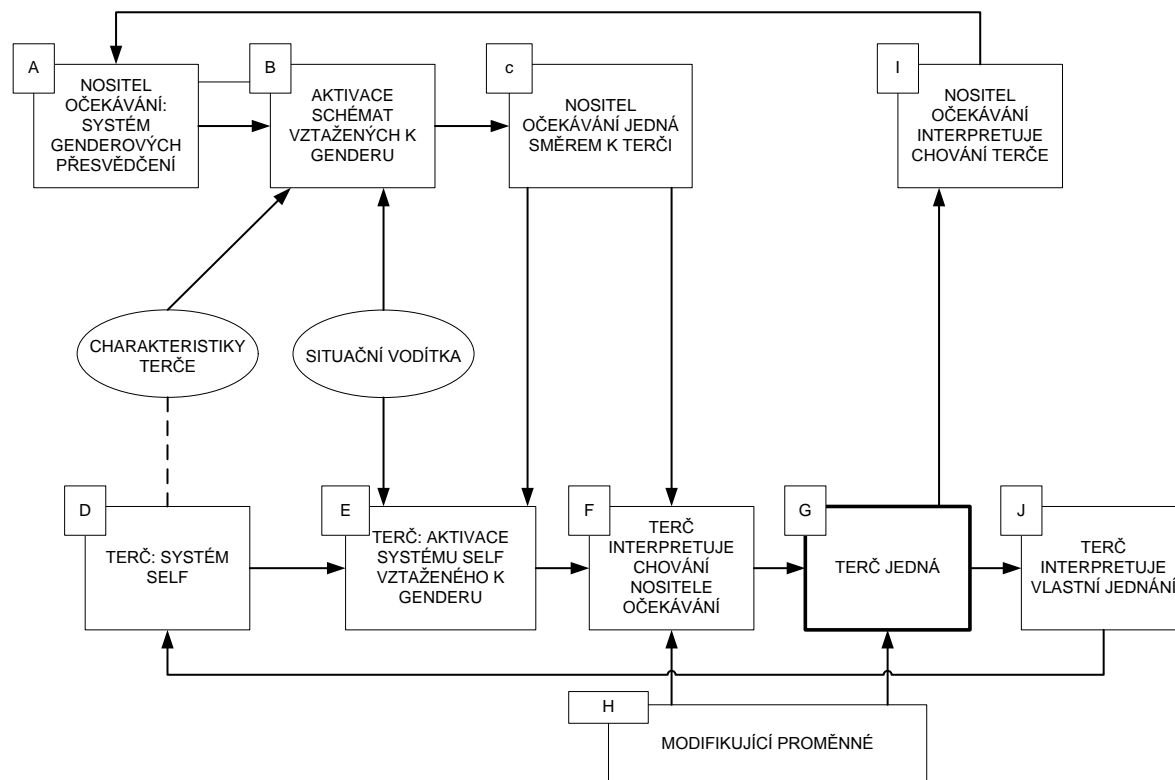
Pro přehlednost odkazuji na Obrázek 1 (s. 24), kde je proces graficky znázorněn.

Při vstupu do kontaktu s druhým se u nositele očekávání aktivuje schéma (A) vztažené k souboru přesvědčení o terči. To se skládá z osobních zkušeností s terčem a z kategoriálních znalostí (řadí-li nositel terč mezi ženy, aktivuje se i schéma kategorie spojené s ženstvím). Aktivace schémat závisí na mnoha faktorech (B). Nositel očekávání přináší do kontaktu s terčem svůj specifický interakční cíl a aktivovaný systém přesvědčení, na jejichž základě jedná s terčem (C). Terč do interakce vstupuje se svým sebepojetím, tedy se schématem vztaženým k přesvědčením o sobě samém (D). Ta jsou částečně aktivována stejnými faktory, kterým je vystaven nositel očekávání (E). Terč interpretuje chování nositele očekávání (F) a na základě interpretace volí zpětnou reakci, která mu má v ideálním případě zajistit splnění jeho interakčních cílů. Chování terče může potvrzovat či vyvracet původní přesvědčení nositele očekávání (F).

Celý proces navíc ovlivňují dvě obecné modifikující proměnné (H). Jedna z nich se vztahuje k charakteru očekávání a zahrnuje sociální žádoucnost očekávaného chování, míru jistoty, se kterou nositel zastává svá očekávání a se kterou je vyjadřuje v průběhu interakce. Druhá proměnná se týká relativní rovnováhy mezi sebe prezentací a sebe potvrzením.

Interakce je zakončena nositelovou interpretací chování terče (I) a interpretací vlastního chování terčem (J).

Obrázek 1: Model sociální interakce vztažený k genderovému chování podle K. Deaux a B. Major, (1987, s. 372)



Deaux a Major (1987) upozorňují, že chování terče je ovlivněno rozmanitými faktory a jednoduché modely týkající se potvrzení očekávání by měly být nahrazeny komplexnějšími. Za výrazné činitele považují: sebepojetí a interakční cíle terče, očekávání a interakční cíle zdroje sociálního vlivu a situační vodítka. Gender pojmají jako komponentu interakcí, do kterých sociální zdroje přinášejí očekávání, terče v nich vyjednávají svou identitu a situační kontext ovlivňuje výsledné chování. Jde o model orientovaný na proces a na proximální faktory vlivu.

2.6 Self-efficacy

Koncept *self-efficacy* (Bandura, 1997) se týká přesvědčení člověka o jeho schopnostech ve vztahu k dosahování určitých výkonů. Pociťovaná *self-efficacy* ovlivňuje jakým způsobem se člověk vztahuje k potenciálnímu dosahování cílů a má vliv nejen na motivační proces, ale i na složku afektivní a kognitivní. Skutečný stav schopností ztrácí na významu, podstatné je mínění, které o nich chová (jakou představu má a jak je hodnotí). Lidé s podobnou úrovní schopností a různou *self-efficacy* se mohou výsledně

lišit v úspěšnosti podávání výkonů. Self-efficacy má vliv na organizaci a regulaci kognitivních, emočních, sociálních a behaviorálních procesů ve vztahu k představě cíle a jeho získání.

Člověk s nízkou self-efficacy se může vyznačovat neschopností vůbec uvažovat o cíli jako o relevantním ve vztahu k sobě, případně se nepustí do aktivit, které k jeho dosažení vedou. Výsledně se tak nevystaví reálným zážitkům spojeným s dosahováním výkonu, které mohou vést ke změně přesvědčení, se kterými v budoucnu vstoupí do podobné situace. Self-efficacy má seberegulační funkci ve vztahu k motivačním procesům vyvíjení snahy a úsilí. V tomto smyslu je jednou z důležitých determinant chování.

Self-efficacy vykazuje různý charakter pro rozmanité oblasti aktivity a v těchto oblastech má tendenci zůstávat stabilní.

Pro jeho vývoj jsou dle teorie sociálního učení (Bandura, 1971) vedle přímých zkušeností se zvládnutím úkolu důležité zkušenosti zprostředkované pozorováním. Zvládání úkolů osobami, které jedinec považuje za sobě podobné, se odrazí v jeho vlastní důvěře v úspěšné dosažení stejných cílů. Podobně je tomu i s vlivem důvěry, či nedůvěry okolí v jedincovu schopnost zvládnout nějakou aktivitu (zejména pokud je postoj okolí konzistentní a dlouhodobý a jedná se o osoby vnímané jako významné-referenční). Projevy nedůvěry mají však silnější účinnost než projevy důvěry. Prožívané a interpretované emoce vybuzené v situacích dosahování cíle představují další informace zakládající na jedinečné self-efficacy osoby.

Lidé s vysokou self-efficacy vítají výzvu a zajímají se o obtížné úkoly. Alokují velké úsilí a snahu na dosažení vytyčeného cíle. Selhání připisují nedostatku nasazení (píle, pracovitosti) a nespojují ho s kvalitou svých schopností. Lidé s nízkou self-efficacy mají tendenci se do úkolů, které vnímají jako složité, nepouštět. V extrémních případech se mohou vzdát snahy ještě předtím, než vůbec znají reálné podmínky pro dosažení cílů. Mají tendenci se soustředit na své chyby, což vede k negativnímu prožívání emocí v průběhu práce a narušuje kognitivní procesy nutné k řešení problémů. Špatné výkony připisují svým schopnostem, nikoliv obtížím s motivací či situačním podmínkám (Bandura, 1997) .

3 Empirická část

V empirické části nejprve představím výzkumný problém a položím si výzkumné otázky. Dále se budu věnovat metodologickému ukotvení práce a analýze empirických dat a výsledkům. V závěru shrnuji a diskutuji získaná zjištění.

3.1 Úvod do výzkumného problému a výzkumné otázky

Koncept herního stylu ve videohrách není doposud výzkumně příliš reflektovaným tématem. Ani pojem sám nemá z hlediska psychologického nazírání jasné a širší akademickou obcí sdílené kontury. Jedná se přitom o fenomén, který nabízí hlubší vhled do individuální psychologie hráček a hráčů při zachování možnosti nacházet zobecnitelné formy, se kterými ke hraní přistupují - tedy konkrétněji, jak se při hře a ve hře chovají. Hra je světem sama pro sebe, stojí (zdánlivě) v mimoběžné pozici ke každodennosti. Přesto se v ní, ale zejména ve způsobu, jak k ní lidé přistupují, jak ji uchopují a naplňují obsahem, odráží stav celých společností. Snad nejlépe tuto skutečnost zobrazuje slavný film Satyajit Raye *Hráči v šachy* (Shatranj Ke Khiladi), kde se na pozadí vášně pro hru odehrává rozpad jedné z civilizací.

Zároveň je videohra také světem s omezenou složitostí problémů i mezilidských vztahů. Jak popisuje jedna z informantek: „...protože jakkoliv ty hry dneska vypadají jinak, tak jsou to úplně stejné principy který na tom člověka bavěj. Že prostě dostane odměnu, že se s někým porovná a zároveň že je to hrozně jako úzce vymezený svět, jako problémem, který nemá tu velkou míru složitosti.” (Křeček, ř. 73-76) Nabízí tak z hlediska psychologického výzkumu prostor, ve kterém lze sledovat psychické procesy a jevy ve zjednodušení při zachování dostatečné rozmanitosti (díky komplexnosti a diverzitě videoher).

Cílem práce je tedy rozšířit poznatky týkající se herního stylu, a to specificky herního stylu žen. Ráda bych v tomto směru upozornila na relevanci akademického zkoumání fenoménu videoher ve vztahu k ženské populaci. Navazuji tu zejména na poznatky Yee (2008), který upozorňuje na rozpor mezi laickým vnímáním a přístupem ke hráčkám a výzkumem podloženými daty. Na osobní úrovni by pak práce měla odpovědět na otázky, které ve mně vyvolaly zážitky při vlastním hraní a situace prožité v prostředí kultury hráčů a hráček videoher.

3.1.1 Výzkumné otázky

V návaznosti na osobní zkušenosti při hraní videoher, které popisují v začátku práce, jsem se rozhodla provést krátkou sondu a oslovila své spoluhráčky s několika dotazy. Komunikace proběhla přes email a její záznam je v úvodu transkriptu každého rozhovoru s informantkami. Sonda proběhla přibližně rok před vedením samotných rozhovorů, z nichž čerpám. Bylo osloveno pět hráček, dvě nakonec od rozhovorů ustoupily s odvoláním na osobní důvody. Na základě odpovědí jsem shledala výzkumné téma herního stylu u žen jako relevantní a položila si výzkumné otázky:

1. Jaké herní styly se objevují u dospělých hráček videoher?
2. Existují u žen hráček specifické herní styly, které doposud nebyly výzkumně popsány?
3. Pokud existují specifické herní styly hráček, jakým způsobem jsou formovány?

3.2 Způsob výzkumu

Volbu výzkumného přístupu jsem provedla v souladu s cíli výzkumu a s povahou zkoumaného předmětu (Miovský, 2006). Jelikož je herní styl tématem dosud málo zkoumaným a jeho obsah je nejasný, bylo vhodné zvolit kvalitativní přístup, který nabízí možnost rozkrývat téma v jeho celosti a složitosti. Jedině tak bylo možné získat hlubší vhled do herní reality účastnic.

Práci rámuji do participativního paradigmatu, které chápe výzkum jako vzájemné spojení cesty výzkumnice a zkoumaných. Nejen výzkumnice je zvědavá na svět zkoumaných, ale i zkoumané účastnice se zajímají o výzkum a jeho autorku. Důležitým prvkem je odkrytí záměru práce a autentický přístup badatelky v interakci s účastnicemi výzkumu. Participativní přístup chápe realitu jako subjektivně-objektivní, kdy uznává existenci objektivní reality, ale zároveň zdůrazňuje význam rodící se z interakce mezi zúčastněnými (Heron & Reason, 1997). Věda se setkává s běžnou realitou a vzájemně se obohacují. Tyto podmínky se v procesu interakce s účastnicemi podařilo naplnit, což se projevilo jak jejich velkou otevřeností a upřímností při sdílení zkušeností, tak reflektováním výzkumu a i posunem vlastního náhledu na téma, jak je vidět u jedné z informantek:

Otázka: „Pokud počítačové hry v čistě ženské společnosti nehraješ, lákalo by tě to?“

Odpověď: „Spíše ne, ženské většinou hrají mizerně a nevidím důvod, proč to genderově separovat. Naopak mě vždy bavil respekt, který se mi jakožto dobré hráčce dostává na

poli, kde se muži považují za jediné zdatné hráče :). Nebránila bych se tomu to vyzkoušet, ale nijak mě to neláká.” (Křeček, Úvod, Sonda)

„Sebrala jsem si je mimo. Na jedný diskuzi vlastně. Jsem napsala: hej holky, jestli tady někdy ste a chcete udělat ženskéj tým tak se mi ozvěte a zahrajem si spolu, zkusíme to prostě. Udělat nějaký tým amazonek.” (Křeček, ř. 487- 489).

S participativním přístupem však přichází vysoký nárok na sebereflexi a odhalení výchozích pozic badatelů, o což se snažím v úvodu práce. Neméně důležité je věnovat pozornost etickým pravidlům (Miovský, 2006). Účastnice a účastníci výzkumu byli seznámeni se záměrem výzkumu a plánem jeho průběhu, podepsali souhlas s účastí a také odsouhlasili nahrávání rozhovoru. V zápisech rozhovorů figurují pod přezdívkami, které si sami zvolili, případně byly zvoleny na jejich přání náhodně.

3.3 Výzkumný soubor

K výběru výzkumného souboru jsem použila metodu záměrného výběru, kdy jsem cíleně oslovila ženy, o kterých jsem věděla, že hrají videohry, spadají do skupiny osob středního věku a navíc mají bohaté zkušenosti se sdílením aktivity ve společné genderově smíšené skupině. S tím souvisí i možné komplikace: vzorek účastnic by mohl být spjat komplikovanými osobními vazbami a jejich vztahy založeny na jiných okolnostech, než je sdílení společného koníčku. Ženy se však scházely prakticky pouze za účelem hraní videoher, případně her stolních. Rozhovory se mi podařilo vést se třemi účastnicemi.

Rozhovory byly provedeny také se třemi game designéry, z nichž dva se účastní společných herních seancí, s původním záměrem využít dat ke triangulaci a zvýšení validity. Materiál jsem se však rozhodla nepoužít, neboť ho nepovažuji za dostatečně kvalitní. Přesto, že se v datech objevily kategorie potvrzující výsledek analýzy, nepodařilo se mi vést rozhovory tak, abych získala pocit otevřeného sdílení názorů účastníků. Zde se ukázala negativní stránka mé přílišné osobní blízkosti k účastníkům. Zdálo se mi, že se obávají vyjádřit své postoje, aby se mě osobně nedotkli. Rozhovor neplynul přirozeně. Pro ověření mých zjištění by zřejmě v tomto směru pomohla spolupráce s mužským badatelem, který by mohl docílit podobné upřímnosti, jaké se mi dostalo od ženských hráček.

3.4 Metoda sběru dat

Jako metodu sběru dat bakalářské práce jsem zvolila polostrukturované interview. Schéma otázek obsahovalo dva hlavní okruhy. První část zahrnovala dotazy týkající se herní historie, přístupu k videohram a způsobu hraní. V druhé části jsem se přímo zaměřila na téma ženských hráček. Cílem bylo, aby se informantky v první části mohly uvolněně vyjádřit o svých individuálních zážitcích a pojetí a až v druhé části došlo ke konfrontaci se zvýrazněným tématem hráčství žen jako nějakým způsobem specifické skupiny. Pokusila jsem se tak odložit aktivaci genderového schématu hráček na závěrečnou fázi rozhovoru. Jádrem interview (Miovský, 2006) byla jeho středová oblast, která se věnovala přímo dotazům na herní styl, tedy na způsoby chování při hře. Ta zahrnovala jak dotazy z části první, tak ze druhé. Informantky věděly předem, že se téma bakalářské práce týká herního stylu ženských hráček videoher, v první fázi rozhovoru byl však důraz kladen na jejich osobní herní zkušenost a na téma herního stylu obecně. Všechny rozhovory probíhaly v tichém a klidném prostředí čajovny bez rušivých vnějších vlivů, trvaly přibližně 45- 60 minut a byly nahrány na diktafon.

Záznamy rozhovorů jsem doslovně přepsala a při prepisu se řídila transkripčními pravidly (Leix, 2006), která poskytují možnost standardizovaného zápisu a zvyšují výzkumnickou citlivost k získaným datům (viz Příloha „G“). V tomto výstupu jsem však udělala pro grafickou přehlednost výjimku a citace z rozhovorů s informantkami jsou uváděny kurzívou.

3.5 Metoda zpracování dat

Při analýze dat se inspiroji zakotvenou teorií, která využívá třífázového postupu kódování. Práce zcela nesplňuje podmínky zakotvené teorie. Zejména do vlastního výzkumu nevstupuji bez vstupního vymezení tématu, dále chybí ověření modelu a saturace modelu dostatečným množstvím dat. Výzkumný problém ovšem vyvstal při účasti na běžném životě a zkoumání pramenů ho následovalo. Pokouším se také naplnit principy kódování a vytvořit obecný teoretický model (Miovský, 2006).

Výsledkem počáteční fáze, otevřeného kódování, je kategorizace, která vytváří vyšší významové jednotky z význačných pojmů. Jde o proces vyhledávání témat týkajících se zkoumaného jevu. V případě této práce jsem procházela zápisy rozhovorů a podtrhávala všechny části, které mi přišly významné. Ty jsem dále rozřadila do skupin s logicky nadřazeným pojmem a sledovala, zda se nějakým způsobem překrývají a

zejména, zda se vztahují k tématu práce. Mezi významné kategorie jsem zařadila dominantní herní styly (opakované charakteristické způsoby chování při hře), ale také kategorie sebehodnocení, self-efficacy a zprostředkovatel, u kterých zatím nebyla odhalena explicitní souvislost s herním stylem. Ta se ukázala v druhé fázi, při axiálním kódování, kde jsem přistoupila k reflektování jednotlivých kategorií, znovu se zaměřovala na společné prvky a hledala mezi nimi souvislosti. Začala se vynořovat nová struktura, která si vyžádala návrat k otevřenému kódování. To vedlo k výslednému selektivnímu kódování a k novému modelu herního stylu vztaženého k genderu. Příklady kódování jsou pro omezený rozsah práce sníženy na minimum, další příklady z výpovědí lze nalézt v Příloze.

3.6 Analýza empirických dat a výsledky výzkumu

V této kapitole představím jednotlivé informantky, dále kategorie dominantních stylů a kontextuální model genderových herních stylů spolu s jejich diskuzí.

3.6.1 Představení informantek: kazuistické shrnutí

3.6.1.1 Křeček

Křečkovi zprostředkovali nepřímo první kontakt s počítačovými hrami rodiče, když ji nechali v dětství prozkoumávat počítač ve své práci. Od počátku ji fascinovala technologická stránka počítačů, od uživatelských možností po programování, a považovala ji za specializované vědění, které nemá každý. V současnosti si sama vyhledává pro sebe oslovující tituly a zve do nich další spoluhráče. Významným přelomem v herní kariéře se pro ni stala možnost hrát s více lidmi, na dálku v podstatě s kýmkoliv.

Při hraní ji baví možnost získat relativně snadno odměnu a rychlý feedback týkající se činnosti ve hře a vlastních schopností.

Důležitá je možnost porovnat se s ostatními lidmi, „dělat něco třeba líp než bratr nebo líp než kamarád“. Vyznává zdravou a přátelskou soutěživost, uspokojení potřeby vítězit v rámci fair play. Kvalitním zážitkem se pro ni stává situace, kdy zafunguje kooperace v týmu, která vede k porážce protivníků. Kooperuje se „svými“ za účelem porobení soupeře. S tím souvisí i zisk herní reputace a snaha dostat se co nejvýše na žebříčku hodnocení hráčů (a hráček). Hra pro ni představuje možnost řešit úžeji vymezené výzvy, které nemají tak velkou míru složitosti řešení jako problémy v běžném životě.

Společenská složka je pro ni zajímavá i v možnosti komunikovat a kooperovat na projektu s lidmi různých zájmů a věkových kategorií, kteří by se jinak pravděpodobně nesetkali. Ve hrách získává nové známé a často ji láká se s nimi setkat i v realitě a poznat je po osobní stránce. Aktivně organizuje srazy, při kterých se diskutují herní zážitky a třeba i píše časopis věnovaný společnému koníčku. Účastní se také tzv. LAN party, kde se schází se svými přáteli ve specializovaných kavárnách a hrají společně ve fyzické přítomnosti.

Křeček si zakládá na svých herních schopnostech, je pro ni přirozené dít a cvičit pozornost a motorické dovednosti, či pracovat na získání dalších schopností nutných k dosažení vítězství. Je schopna vést tým organizačně a určovat strategii, obětuje čas a námahu v zájmu celku i touhy po vítězství. Dohlíží na dodržování disciplíny a řádu spoluhráčů. Ve snaze se vylepšit studuje způsoby zkušenějších hráčů.

Odsuzuje hráče, kteří povyšují zisk vítězství nad slušné a férové jednání s ostatními a hráče neochotné pilně pracovat na dosažení úspěchu.

Za svoji nejcennější charakteristiku v rámci herního světa považuje schopnost nasazení a angažovanosti. Samotnou ji překvapilo co je schopná hře obětovat, i když racionálně ví, že to nemá žádný užitek. Za slabé stránky považuje přílišný individualismus, když například preferuje možnost hrát za postavu, která nedisponuje kvalitami nutnými pro úspěch týmu. Herní reputace a status jsou pro ni tak důležité, že jednou spoluhráčům zatajila způsobení fatální chyby zapříčiněné svým nedodržením dohodnuté strategie.

Svoji hráčskou kvalitu vždy opírala o schopnosti, byla zkrátka dobrá, i když je holka. Je jí příjemné, že jako žena vyniká v něčem, co je „mužská doména“. Hráči si ji hýčkali a doted' jí dělá dobře usilovat o úspěch v prostředí, kde ženy nevynikají. Muži jsou podle ní ve hrách silně soutěživí a na tomto principu stojí i videohry. Křečka by zajímalo, zda i jiné ženy jsou schopné stejné pílě a odříkání, které vede k úspěchu v prostředí videoher. Zatím je v tomto ohledu spíše skeptická, nepoznala ženu, která by dokázala být tématem tak zaujatá. Ostatní hráčky podle ní neprožívají hraní videoher tak silně.

Hry pro ženy Křečka nezaujaly, v jejích představách se jedná o tituly, které nějakým způsobem apelují na tzv. ženské koníčky. Typicky je vytvářejí muži. Křeček nikdy neměla ženské záliby, takže se těmito hrám vyhýbá. Tématem hry pro ženy by podle ní mohlo být například nakupování a navazování vztahů, dále móda a péče o rostliny,

cílem hry pak získání obdivu na party. Hra pro ženy je podle Křečka růžová a je v ní hodně oblečení.

Významné kategorie: přehled

KATEGORIE HERNÍCH STYLŮ:

- Výkonový styl: - nasazení
 - dovednost
 - zkušenost
 - status
- Genderový styl: - dáma s ostruhami
 - dáma za oponou

KATEGORIE jiné:

- Zprostředkovatel: - rodiče, vrstevníci
 - identifikace
- Self-efficacy: - účinný herní styl
- Sebehodnocení: - negativní
 - pozitivní
- Genderové vymezení: - druhé pohlaví

3.6.1.2 Páže

Páže začala hrát na prahu dospělosti v době, kdy jí byl pořízen počítač přítelem. Ten ji ke hraní přivedl, protože se mu sám věnoval. S partnerem spolu posléze hrávali dohromady doma i po síti a kontakt s informační technologií ji ovlivnil i ve výběru studijního oboru. Doposud hraje s manželem a kamarády, kteří objevují nové tituly a Páže s nimi ráda při hraní tráví čas.

Nejintenzivněji se do virtuálního světa ponořila v průběhu vysokoškolských studií. V té době zažila zvláštní situaci, kdy stála na zastávce a představovala si, že mačká tlačítko se šipkou, aby urychlila čas příjezdu autobusu. Od nástupu do práce postupně přestala hrát komplexní tituly a věnuje se jednodušším hrám, které nevyžadují tolik soustředění a přemýšlení. Pážeti nechybí na hraní čas, ale v poslední době ji nezaujal žádný titul. Přestože dostala nedávno chuť zahrát si něco zajímavějšího a nechala si přítelem nainstalovat starou hru, kterou měla dříve ráda, ocitla se v příliš odlišném prostředí a již nevěděla, co by v ní měla dělat.

Půvab videoher u ní z velké části tkví v seznamování se s dalšími hráči v rámci společné aktivity, v možnosti s nimi komunikovat i o běžném životě a výsledně v osobním setkání, ze kterého se zrodilo i několik přátelství. Páže špatně nesla, když se situace ve hře posunula do nových uspořádání vedoucích k rozpadu ustálených lidských vazeb, snažila se navázané vztahy udržovat a když neuspěla, bylo jí to líto. Titul volí zčásti proto, aby mohla být se svými přáteli. Pokud ví, že jí nějaká hra pro svůj design dobře nepůjde, vůbec se do ní nepouští. Oproti realitě oceňuje na videohrách možnost do určité míry levně získat úspěch.

Přátele a manžela vidí i jako svoji silnou oporu ve hře a při obtížích očekává jejich pomoc a případně i zprostředkování komunikace s cizími hráči (a hráčkami).

Při hře objevuje co nejvíce lokací na mapě a předmětů, líbí se jí je vlastnit, uspořádávat si sbírky věcí, a to i když nejsou pro hlavní herní linii nutné, vždy chce získat maximální úroveň schopností pro svou postavu. Snaží se odhalit systém hry, k tomu si někdy vytváří psanou dokumentaci. Velmi nerada bojuje s ostatními hráči, nejraději by se konfliktům zcela vyhnula. Má strach z porážky, který nepotřebuje, a už vůbec ho nechce zažívat, jedná-li se o postavy, za kterými stojí člověk - jiný hráč. Pokud hraje v týmu, útočí, jak sama říká, pouze pod sociálním tlakem. Ideálem hry je pro ni mírová kooperace. Když je nucena stanout tváří tvář nepříteli uklidňuje ji, pokud se dostatečně předem připraví. Přes malé, s velkou trpělivostí plněné úkoly buduje atributy svých postav, až jsou na takové úrovni, že porazí téměř kohokoliv, kdo ji na souboj vyzve. Páže si potřebuje být vítězstvím jistá. Sama si pro boj vybírá protivníka dostatečně silného, nechce získávat body na výrazně slabším.

Páže nemá dobře rozvinuté reflexy a hodnotí se jako špatná hráčka titulů, které vyžadují rychlost a obratnost, což ji demotivuje. Ve chvíli, kdy vyhodnotí situaci jako příliš náročnou a cíl nedosažitelný, nechce se jí pokračovat. Podobně je to s kombinatoricky náročnými úkoly, do nichž se také nepouští. I když hraje s týmem, může se stát, že za těchto podmínek uprostřed řešení úkolu ostatní (bez oznámení) opustí a přestane hrát.

Nemá ráda hráče, kteří útočí na výrazně slabší protivníky, nebo se snaží na druhých jinak „vydělat“. Vadí jí, když se člověk ve hře neohlíží na ostatní a když se obrátí proti ostatním z důvodu nezvládnutí vlastní prohry, či aby získal výhodu.

Při hře někdy využívá možností být za „slabou holku“ a tím získat od mužských hráčů jinak nestandardní podporu v podobě pomoci při řešení herních situací, nebo obdržení herního artiklu. Očekává, že jí v nesnázích přátelé přispěchají na pomoc.

Od ženských hráček očekává nízkou loajalitu, skrytou soutěživost a také přístup, kdy „účel svěťí prostředky“. Ženy budou při hraní způsobovat díky své emocionalitě spory, na druhou stranu u nich očekává nižší přímou agresivitu a tendenci řešit již vzniklé konflikty. Kombinaci přímého, jednoznačného a racionálního přístupu mužů s emocionálním chováním a nepřiznanými city žen považuje za důležitou pro efektivní spolupráci skupiny.

Hra pro ženy se podle Pážete zabývá nějakým ženským tématem (například návštěvou kadeřnictví, nakupováním). Systémem se podle ní od her pro muže lišit nebude. Podle Pážete hraje méně žen proto, že jsou racionálnější a možná si uvědomují, že hraní jim v životě nijak nepomůže. Také je mnoho žen zodpovědnějších a ví, že musí mít své hotové, než si mohou jít hrát. Ženy méně hrají komplexnější tituly, které mají děj a musí se o nich přemýšlet, dosáhnout cíle vyžaduje delší čas, a od kterých nelze snadno odejít.

Významné kategorie: přehled

KATEGORIE HERNÍCH STYLŮ:

- Defenzivní:
- Genderový: - dáma za oponou
 - dáma v nesnázích

KATEGORIE jiné:

- Zprostředkovatel: - romantický partner
- Self-efficacy: - vyhýbavý styl
 - vzdávající styl
- Sebehodnocení: - negativní
- Genderové vymezení: - genderová odlišnost

3.6.1.3 Verena

Verena začala hrát videohry v dětství s vrstevníky a to pro zábavu v “deštivých dnech“. V dospívání pro ni bylo setkávání u videoher společenskou záležitostí. V rané dospělosti pozorovala svého budoucího manžela při hře, která ji velmi zaujala, od té doby se videohrám věnuje intenzivněji. Manžel, zprostředkoval seznámení s působivým

herním titulem, i nadále představuje v této oblasti silnou inspiraci, zejména ve způsobu, jak se pohybuje hrou. Verena ho při hraní pozoruje, protože je hodně chytrý a má strategické myšlení, které jí chybí. Odkoukává od něj triky, zjišťuje možné postupy. Nereflektuje své silné stránky při hře s partnerem, ale učí se od něho a to zejména v bojových situacích.

Nejvíce preferuje hru o samotě. Ta jí poskytuje možnost se ponořit do virtuálního světa a prožívat příběhy, které v realitě nemůže a ani se neodvažuje žít. K dobrému prožitku potřebuje hrát individualisticky, protože nutnost sžívat se s dalšími, zejména cizími, lidmi ji ruší. Při hře kultivuje představivost, chce v rámci hry formovat příběh a osud své postavy. Je pro ni zásadní, aby design umožňoval nelineární procházení. Samotné postavy ve hře pak musí simulovat komplexní psychologický profil, být uvěřitelné, vnitřně psychologicky konzistentní s bohatými charakterovými vlastnostmi. Zajímává se jí jeví i možnost nahlédnout prostřednictvím výstavby charakterů na někdy překvapivé myšlenkové procesy návrháře hry.

Hru využívá jako testovací prostředí kompasu svědomí, sleduje své pocity následující určité chování a volby v herních situacích a na základě nich některé vylučuje i jako potenciální jednání v realitě. Jiné způsoby použité ve hře naopak v běžném životě používá. Přenáší tak herní zkušenost do reality.

Při hře získává potěšení z vlastní kompetence, která se projevuje v určité lehkosti a plynulosti zvládání výzev, které s sebou přinášejí adrenalin. V průběhu akcí se řídí taktickým smyslem pro momentální situaci; hraje v „momentu“ a nestrategizuje před vstupem do hry, ani před konkrétním mikro úsekem.

Dříve ji ve hrách více bavilo sbírat co nejvíce předmětů, uspořádat je, procházet všechny lokace a plnit veškeré úkoly, a to přesto, že se nehodily do jejího čtení a prožívání příběhové linky hry. Motivací bylo „mít“ věci, objevy, splněné a odškrtnuté úkoly. Občas využívá hru k odreagování negativních pocitů a agresivity.

Při hraní preferuje spolupráci před soupeřením. Protivníka, se kterým hrává, vnímá jako výrazně herně schopnějšího a nemá chuť se do kompetitivní hry vůbec pouštět a jít do „předem prohrané bitvy“. Do nekooperativního hraní tak vstupuje s mentalitou předem poražené. Hraní u sebe vnímá i jako možnou kompenzaci jistého nedostatku sebevědomí.

Ke kvalitnímu zážitku ve hře potřebuje z vnějších podmínek kvalitní monitor, vyladěnou hru (bez technických chyb), kvalitní návrh ovládání a zejména několik hodin času, který je při běžném rodinném provozu s dětmi obtížné nalézt.

Hráčky vnímá jako méně ješitné než jejich mužské protějšky, kteří tak kazí hru. Ženy podle ní nemají tak velké ego, tolik se nechvástají a snášejí lépe porážku. Zároveň si všimla, že ženy si mohou brát situace ve hře více osobně a přenášet napětí v herním prostředí do vztahů v realitě, což muži nedělají. Žen hráček je v herních uskupeních menšina a mají tendenci tak držet více pohromadě.

Pojem „hra pro ženy“ je pro ni záhadou a nemá obsah, považuje kategorii za uměle vytvořenou. Jestli je hra spíše pro muže, nebo pro ženu závisí na tom, jak se člověk vztahuje ke konkrétnímu příběhu. Důležitá je pro ni možnost hrát, pokud to dovoluje logika příběhu, za ženskou postavu. V takovém případě nehraje za mužské charaktery.

Významné kategorie: přehled

KATEGORIE HERNÍCH STYLŮ:

- Prožitkový
- Genderový: - dáma s ostruhami
- dáma v nesnázích

KATEGORIE jiné:

- Zprostředkovatel: - romantický partner
- Self-efficacy: - vyhýbavý styl
- Sebehodnocení: - negativní
- Genderové vymezení: - genderová odlišnost

3.6.2 Dominantní herní styly

Již otevřené kódování naznačilo, že informantky operují jedním až dvěma dominantními herními styly a několika doplňkovými. Odhalené kategorie korespondují s dosavadními poznatky o herních stylech hráčů. Pro omezený rozsah bakalářské práce a zejména pro nedostatečnou kvalitativní bohatost analyzovaného materiálu představím v krátkosti pouze tři dominantní styly informantek. Jedná se o styl výkonový, defenzivní a prožitkový. V Příloze „A“ uvádím pro přehled podrobněji příklady z výpovědí vedoucí k popisu kategorie výkonového stylu. Hlavní výzkumná zjištění

prezentují v části týkající se genderových herních stylů, která přináší nové poznatky a celkově nový přístup k pojetí herního stylu.

Výpovědi vztažené k dominantním herním stylům měly kvalitu spíše obecného popisu („jak dosahují cílů ve hře“, „jak hrají, abych dosáhla vítězství“) a nepodařilo se mi získat například podklady pro podrobnou reflexi konkrétních výměn v herních partiích. To může souviset s obecnou úrovní reflexe hraní u hráček a hráčů, kteří sice vnímají hraní videoher jako koníčka, ale jejich vhléd zůstává spíše na nevědomé úrovni, neboť účelem zůstává v první řadě se u hry dobře pobavit (oproti například motivacím a zkušenostem poloprofesionálů a profesionálů). Dalším důvodem může být nedostatečně správné vedení a zacílení rozhovoru. Pro hlubší analýzu herních stylů by v případě tohoto typu hráček a hráčů bylo vhodnější využít metodu komentovaného videozáznamu hry.

3.6.2.1 Výkonový herní styl

Výkonový herní styl je primárně charakterizovaný vysokou kompetitivností vůči soupeřům, či systému hry. V případě výkonového stylu je nejlepším soupeřem jiný hráč, konkurent. Cílem je sociální srovnání a získání vysokého statusu v komunitě. Typické je aktivní sbírání zkušeností jak praktického, tak teoretického charakteru. Dále vysoké nasazení, které se projevuje vůlí investovat dostatek času k osvojení dovedností a rozvoji schopností nutných k možnosti dominovat nad soupeři a také tendencí vytrvat ve hře až do konce a věnovat jí velkou míru pozornosti.

Křeček:

ř. 360-363: & a vlastně už v docela raných dobách kdy začlo bejt, třeba toho Quaka, tam prostě celá ta challenge proč člověk dřel a cvičil si reflexy tak spočívala v tom že zase bude někdy soutěžit, že se ty lidi reálně sjeli a kdo to tam nejlíp postřílel ten jako vyhrál že jo. @

3.6.2.2 Defenzivní herní styl

Defenzivní herní styl se vyznačuje snahou vybudovat si herní pozici, která hráče umožní odvracet útoky a po malých krocích postupovat směrem k vítězství. Vychází z pasivního vyčkávání na vhodnou příležitost k získání cílů. Z dat se ukázala extrémní

podoba defenzivního stylu zaměřená na maximalizaci možnosti vyhnout se konfrontaci s protivníkem, motivací je strach z porážky a snaha vyhnout se vstupu náhody. Protivník by měl být odstrašen na první pohled patrnou silovou převahou. Charakteristická je vysoká časová investice do položení obranných základů díky trpělivému postupu po malých krocích. Hrozí, že agresivní hráči, či herní systém provedou výpad ve chvíli, kdy hráčka není dostatečně připravena. V případě hraní s živými spoluhráči se v počáteční fázi opírá o jejich podporu a ochranu. Efektivita dosahování cílů je podřízena pocitu bezpečí a jistoty.

Páže:

ř. 218-220: Mně to dělá potíže. Jako vyloženě se musím odhodlat jako vyrazit na náoku postavu, teď jsem z toho nervózní, deset minut tam čekám. Ono je to na deset minut, co bude. A pak čekám další tři hodiny, kdy mi to přijde voplatit.

ř. 263-265: Tim jak já sem vlastně na malejch levelech, na malejch questech nasbírala poměrně slušný, slušný jako levely. Tak ta postava potom byla schopná porazit [téměř cokoliv]

3.6.2.3 Prožitkový herní styl

Prožitkový herní styl je charakteristický důrazem na možnost ponoření se do hry a participaci na příběhu. Centrální je kreativní uchopení herního prostředí z hlediska simulace vytvoření charakteristické identity postavy v příběhu. Typický je přístup využívání role-play, kdy hráčka podřizuje herní postup představě, kterou si vytvoří o fungování herního světa a své postavy v něm. Cílem hry je prožití jiné reality a důraz je kladen na pocit svobodného pohybu virtuálním světem, kde může hráčka projevit svou osobitost. Hra musí nabídnout zejména dostatečný mentální prostor - tedy pocit možnosti svobodně se rozhodovat, případně vybírat z dostatečně široké palety možností. Prostor hry je zároveň místem testování vlastních psychických procesů a charakteristik.

Verena:

ř. 71-76: Nebo pak mě hrozně jako bavilo formovat ten příběh, já mam ráda když můžeš u tý hry, když není úplně lineární, ale můžeš jako zformovat si tam tu svojí historku

a...dodat že jo k tomu, že prostě některý questy neuděláš a že si můžeš si tak přiohnout ten svět podle sebe trošku.

3.6.2.4 Diskuze

Představené herní styly jsou dominantními styly informantek. Považuji za důležité upozornit, že i když se v této práci věnuji zejména specifickým genderovým herním stylům ženských hráček, jedná se o styly vedlejší. Většina herních stylů je hráčkami a hráči sdílená. Oporu pro tento závěr nacházím u dalších autorů, kteří se výzkumu herních stylů věnují (a jejichž výzkumný vzorek je většinou genderově nevyvážený v neprospěch žen) a u nichž se objevuje obdoba v předešlých pasážích popsaných stylů.

Výkonový styl je zaměřen na aktivitu směřovanou vůči lidem a na kontrolu dynamiky kontaktu s druhými hráči, tím dochází k překryvu s typem Killer (Bartle, 1996). Osciluje dále mezi typy Conqueror a Manger (Bateman & Boon, R., 2006) a potvrzuje základní pojetí výkonového stylu O. Hrabce (2015). Pro defenzivní herní styl je také významný vztah k druhým lidem a kontrola jeho dynamiky, činí tak však z opačného pólu dimenze agresivity. Vykazuje i společné prvky s typem Manager (Bateman & Boon, R., 2006), a to zejména tendenci k trpělivé strategické přípravě obrany. Nejvíce společného sdílí se subkategorií defenzivního stylu charakterizovaného u O. Hrabce (2015) jako Afraid-to-die, u kterého převažuje výrazná pasivita a vyhýbání se konfrontaci. U prožitkového herního stylu se objevují výrazné překryvy s expresivním stylem vymezeným O. Hrabcem (2015), za nejdůležitější společné charakteristiky považují imerzi a kreativní svobodný projev v prostoru hry.

3.6.3 Kontextuální model herního stylu žen

Pojetí herního stylu žen ve videohrách rámuji do interaktivního modelu chování vztaženého k genderu navrženého K. Deaux a B. Major. Toto pojetí nabízí uchopení genderového konceptu jako fluidního a kontextově založeného. Výpovědi informantek v sobě obsahovaly i explicitní rozpory svědčící o nestabilitě genderového pojetí hry. Hráčky používaly různé genderové herní styly podle konkrétní situace a modifikovaly je pro svoji potřebu. Přesto lze říci, že v jednotlivých kazuistikách převažuje jeden výrazný genderový styl a ostatní ho doplňují.

Model Deaux a Major se zaměřuje na pozorovatelné projevy chování vztaženého k genderu a sleduje proximální příčiny jeho vzniku. Autorky navrhují přístup, kdy

rozmanité přímé faktory jako jsou očekávání sdělovaná zdrojem sociálního vlivu (nositelem očekávání), aktivace genderového self-schématu a situační vlivy zodpovídají za výsledný rozdíl mezi chováním mužů a žen. Důležitou determinantou chování je především sociální interakce a sebepojetí. Nevěnují se příliš genezi vzniku chování, ale přímo jeho projevům. V tomto posledním bodě se mé uchopení částečně odlišuje, neboť se ukázalo, že odhalené kategorie sociálního vlivu mají i stabilní a dlouhodobý charakter, který vede k vývoji genderového herního stylu a k jeho zakotvení v herní kariéře. V ostatních attributech je však model s pojetím herního stylu, který se vždy znovu jeví v konkrétních pozorovatelných projevech, v souladu.

Dalším kladem výše zmíněného přístupu je, pro účely této práce, předpoklad, že ženy a muži jsou si relativně rovni v možnosti volby chování, které se významně liší zejména jako důsledek osobní volby, chování druhých a vlivem situačního kontextu. Všichni zúčastnění jsou aktivními tvůrci interakce a vzájemně se ovlivňují. Hra svou podstatou nabízí prostor, který je dobrovolný. Hraní je tzv. „slabou“ situací (Deaux & Major, 1987), která nevytváří na účastníka nevyhnutelný nátlak chovat se podle obecně sdílených vodítek. Hráčka není svazována nutností v něm zůstat proti své vůli, pociťuje-li odpor v aktivitě pokračovat, lze z ní bez obtíží vystoupit. Odchod s sebou sice může přinést sociální sankce, ty však nemají vážné důsledky pro běžný život. Prostředí videoher je i díky možnému anonymnímu hraní propustné (otvírá se každému, kdo o něj projeví zájem a má odpovídající technologické vybavení a znalosti) a je a priori explicitně nediskriminující (nevyžaduje informace o vstupujícím podle kterých by je filtroval). Významnou složkou je i možnost hrát zcela anonymně a nesdělovat o sobě informace, což se týká i pohlaví. Pokud probíhá komunikace mezi hráči psanou formou například v anglickém jazyce, zastírá stav i genderově neutrální užívání gramatického rodu. Taková situace otevírá možnosti pro experimentování s jinak připsanými atributy vztaženými k sociálním rolím, což se odráží i v komentářích informantek. V tomto výzkumu se však zabývám situací, kdy hráčky vystupují jako ženy, případně své spoluhráče a spoluhráčky často znají i osobně.

V kontextuálním modelu herního stylu žen pracuji s pojmy terč (pozorovaný, vnímaný, příjemce sociálního vlivu) a nositel očekávání (pozorovatel, vnímající, zdroj sociálního vlivu). Role jsou záměnné a člověk se v sociální situaci ocitá v obou pozicích zároveň, pro přehlednost modelování je však rozlišení nezbytné. V našem případě vycházím z

informací poskytnutých hráčkami a informantky stavím do pozice terče sociálního vlivu.

3.6.3.1 Nositel očekávání (pozorovatel)

Nositel očekávání se z dat profiluje ve třech kategoriích: zprostředkovatel, herní veřejnost a laická veřejnost.

Jelikož vycházím z rozhovorů s hráčkami a z jejich výpovědí odvozuji podstatu systému genderových přesvědčení pozorovatelů, zejména genderové stereotypy týkající se hráček, je výpovědní hodnota omezená. Pro důkladné zpracování by bylo potřeba zaměřit se přímo na pozorovatele a provést hloubkové šetření jejich vlastních výpovědí. Přesto se z materiálu podařilo extrahovat ucelenou sumu informací týkající se chování pozorovatelů, která dovoluje představit základ jejich systému přesvědčení.

3.6.3.1.1 Zprostředkovatel

Zprostředkovatel se objevuje ve dvou subkategoriích : Romantický partner a Vrstevníci-spoluhráči.

Každá hráčka i každý hráč jednou hraje poprvé a tímto aktem se iniciuje, případně je iniciován do prostředí herní kultury. O kultuře hovořím ve vztahu k prostředí videoher z důvodu nejen specifického „domorodého“ jazyka, který hráčky a hráči sdílejí, psaných a nepsaných pravidel, rituálů, sdílenému kontextu, ale i proto, že se dříve či později jedinec setkává s vlivem zkušenějších spoluhráčů. I když hráčka vstoupí do interakce s hrou poprvé zcela sama, vstupuje již do prostředí stvořeného pro hraní videoher, které udává herní kultuře jasné obrysy a pevné mantinely. Ze získaných výpovědí vyplývá, že pro ženy se vstup do herního světa často odlišuje od vstupu mužských hráčů a zdá se, že by mohl být významným činitelem pro vznik a existenci odlišných herních stylů, specificky pak stylů genderových. Ženy se často se světem videoher seznamují prostřednictvím romantického partnera. Ke hrám se tak významným způsobem dostávají ve fázi dospívání, či rané dospělosti a v rámci kontextu romantického pouta. Nepřímým zprostředkovatelem mohou být také rodiče a vrstevníci- opět však chlapci a muži. Podobně jako hráčky referují o malé znalosti herních stylů a přístupů jiných žen, nesetkávají se s ženami hráčkami ani v roli zprostředkovatelek vstupu do herního světa, či v roli spoluhráček, se kterými o hrách diskutují a na jejichž doporučení modelují svoji herní kariéru.

Zprostředkovatel otevírá druhému nový svět a svým přístupem ovlivňuje uchopení nové činnosti. Interakce mezi iniciovaným a zprostředkovatelem přispívá k založení hráčské identity, k postojům a očekáváním, se kterými se hráčka pojí. Zprostředkovatelé mají oproti jiným spoluhráčům a spoluhráčkám výlučné postavení v herní kariéře hráček, které se často vyznačuje dlouhodobým a stabilním působením na jejich herní kariéru.

3.6.3.1.1.1 Romantický partner

Z výpovědí plyne, že romantický partner pro hráčku představuje: herní vzor (modeluje podle něj svoji hru; sleduje jeho styl; „odkouvává“ od něj triky; dívá se, co při hře dělá; pozoruje ho), učitele (je jí vysvětlováno jak hrát), technika (pořizuje hráčce počítač; přenechává hráčce svůj herní přístroj; zajišťuje instalaci hry), průzkumníka trhu (objevuje nové herní tituly), vítěze (vždy ji porazí; je oproti ní chytrým stratégem; má vyšší znalost systému), oporu (pomáhá jí, když něco ve hře potřebuje; shání jí ve hře věci; dává jí herní komodity), společníka (vytváří jí při hře společnost).

Hráčka vstupuje do herního prostoru buď na popud romantického partnera, či projeví zájem o nový koníček, kterým se její partner zabývá. Zaujme ji herní titul, který partner hraje a má chuť se do hry sama pustit. Objevuje neznámý prostor s určitou mírou pasivity, kdy za ni partner vykonává počáteční nutné kroky (pořízení přístroje, instalace hry) a přidává se k němu. Počátky kariéry popisují hráčky často pomocí trpného slovesného rodu, události se jim dějí, nejsou jejich strůjcem.

I. Páže:

ř. 7-8: Já sem asi začla hrát v době kdy sem si pořídila počítač, nebo mi byl pořízen bývalým přítelem.

V případě romantického partnera v roli zprostředkovatele dochází ke specifické dynamice vývoje herního stylu iniciované hráčky. Objevuje se pomalejší přechod (nebo je tento proces zakonzervován) do role rovnocenného spoluhráčství. Rovnocenností v tomto smyslu rozumím vzájemnou výměnu podpory při technických a herních problémech, vyhledávání nových titulů, schopnost doporučit herní tipy a triky, převzetí role zprostředkovatele. V neposlední řadě vede neustálá dlouhodobá přítomnost zprostředkovatele ke snadnějšímu odkazování se na herního partnera při řešení situací ve hře.

II. Páže:

ř. 612-615: *Bylo to, to město původně založili muž a kamarádi. Lidi který já znam v reálu, a s těma nemáš problém se bavit i přes ten chat prostě víš že tě znaj, víš nějakým způsobem s tebou tak i jednaj. Prostě jasně, malá slabá holka, dáme jí věci který potřebuje. Ideální @*

Další charakteristikou hraní s romantickým partnerem může být zvýraznění afiliantního stylu hraní, kdy výrazným cílem hry je „bytí spolu“. Jde v podstatě o partnerské trávení času, kde hra naplňuje funkci kulis společného a společenského setkání. Hráčka pak hraje stylem, kdy je pro ni důležité kvalitně komunikovat s ostatními a oceňuje sdílení témat, které se nevztahují přímo ke hře. Společenský kontakt je pro ni dokonce důležitější než aby ji hra bavila.

III. Páže:

ř. 563- 576:... že se ty lidi onlinově seznáměj natolik že pak už nekafráj o hře, jo. Já si pamatuju to bylo o vánocích nějak rok kdy, já sem byla nemocná, takže sem seděla u kompu, nedostávala sem se k ostatnímu vánočním přípravám. A prostě my sme tam probírali kdo z čeho dělá salát a kluci vodbíhali ve stylu: ted'kon afk protože já jdu krájet brambory na salát a ted' musím vobalit rybu jo...Jako bylo to supr. A voto hůř já sem snášela když se ta aliance rozpadla, a ty lidi začali vodcházet.

Z hlediska ústředních dimenzí genderových osobnostních charakteristik agency a communion se romantický partner v interakci s hráčkou profiluje jako zástupce kategorie agency (je aktivní, prosazuje sdílení svého koníčku, je kompetentní) ve vztahu k hernímu světu, zároveň vůči hráčce vykazuje také rysy spojené s kategorií communion (pečuje o ni, snaží se nacházet prostor pro společné sdílení zážitků).

Hráč očekává, že hráčku uvede do světa videoher a zajistí technické zázemí a prostředí vhodné ke hraní. Bude ji učit, jak hrát, a představí jí zajímavé tituly. Hráčka bude potřebovat jeho oporu a pomoc při hře a ve hře, bude ho pozorovat, napodobovat a

obdivovat. Hráč bude schopen hráčku ve hře porazit. Zároveň jsou si vzájemnými společníky při sdílené zábavě, hráčka se seznámí s lidmi, které jí představí a které spolu poznají ve hře, bude jí těšit s nimi komunikovat nejen o herních tématech, ale seznámí se s nimi i v realitě. Sociální vazby, které ve hře získá, pro ni mohou být důležitější než samotná hra.

3.6.3.1.1.2 Vrstevníci – spoluhráči

Vrstevník - spoluhráč pro hráčku představuje: kamaráda (toho s kým vzpomíná na první hry; s kým trávila dětství při hře; s kým má společnou představu zábavy), soupeře (toho, s kým se porovnává), poraženého (chce být ve hře lepší než on), partnera ve hře (jsou spolu schopni pro hry hodně udělat; obětovat se).

Hráčka vstupuje do herního prostředí spolu s vrstevníky, s bratrem a kamarády v období dětství. Jako nepřímí zprostředkovatelé působí například rodiče, kteří zajistí první kontakt s technologií. Přátelé a sourozenci společně objevují nový svět a podněcují se k jeho zkoumání a dobývání. Od počátku panuje relativní vyrovnanost zkušeností, kdy jsou všichni zúčastnění na podobné úrovni a postupně získávají znalosti o pohybu v herním světě. Zprostředkování probíhá obousměrně, což se promítá i do jazyka výpovědí. Informantka užívá činný rod sloves pro popis začátků herní kariéry, případně hovoří v plurálu „my“ (já s kamarády).

IV.

Křeček:

ř. 7-9: A rodiče mě posadili na staťáku kde pracovali, tak mě posadili za počítač...a řekli: chvílku si hrajte, teta na tebe dohlídne, a pustili mi 3D Tetris...

Verena:

ř. 22-23: A třeba jsme se tam u toho tak [střídali u toho a radili] jsme si co jak dělat. No, no, no, pařili jsme tam... To bylo vtipný <s pobavením a nostalgií>

U hráčky probíhá postupný proces získávání expertních dovedností, který je vlastní běžnému rozvoji herního stylu. Učí se zvládat technické výzvy a osvojuje si kompetence vedoucí k dobrému ovládnutí hry. Organizuje a vede spoluhráče při hře, dohlíží na disciplínu skupiny, vymýšlí herní strategie, osvojuje si herní dovednosti,

seznamuje hráče v realitě a organizuje společenská setkání. Výsledně hráčka přebírá zprostředkující funkci jak vůči sobě, tak vůči dalším hráčům.

V. Křeček:

ř. 63-65:... bylo to prostě hrozně mě to lákalo vždycky, a vlastně ani nevím proč, už jako malá sem se snažila i kopírovat soubory, měla sem zromantizovanou představu jako představu toho programátora

ř. 101-103:...rozmejšlela strategii. A nejenom potom pro sebe ale i pro další lidi a vopravdu jsem jim tam vlastně zorganizovala život a nák jako...

Z hlediska genderových osobnostních dimenzí agency a communion se vrstevníci-spoluhráči i hráčka komfortně pohybují v obou kategoriích a podle situace se ujímají zprostředkující role.

Hráč očekává, že s hráčkou bude sdílet technické informace, ale i prožitky týkající se videoher. Hráčka mu dokáže doporučit nové tituly a hrát je s ním. Ve hře si porovnávají síly, ale dokáží i spolupracovat na společných cílech. Ve chvílích, kdy je potřeba, prokáže hráčka vysoké nasazení a odhodlání dosáhnout ve hře co nejlepšího výsledku. Společně se snaží zlepšovat a získávat znalosti a zkušenosti. Hráčka je schopnou organizátorkou, která dokáže vytvářet vazby na další hráče a hráčky za účelem spolupráce a navázání přátelství. Hráčka se může stát vůdkyní, která řídí ostatní při hře a na cestě k vítězství, vykazuje zodpovědnost a spolehlivost.

3.6.3.1.2 Herní veřejnost

Herní veřejnost se objevuje ve dvou subkategoriích: Spoluhráči a Spoluhráčky

Jelikož se hraní nejčastěji odehrává pod rouškou přezdívek, není gender hrajících jedinců vždy jasný. Pro případy, kdy informantky specificky zmínily spoluhráčky jsem vymezila samostatnou kategorii, většinou však vypovídaly o spoluhráčích.

3.6.3.1.2.1 Spoluhráči

Pod kategorií „Spoluhráči“ se v rozhovorech někdy zřejmě skrývají i spoluhráčky. Představa hráček při hraní je taková, že spoluhráč - muž je vždy jistý. Spoluhráčky se mohou ve skupině vyskytovat, ale nemusí, což plyne i z výrazně nižšího zastoupení žen v určitých typech her.

Představy a očekávání hráčů jsou mimo jiné (například situačními faktory) ovlivňovány chováním hráček při hře. Záleží tak s jakým typem hráček se nositel očekávání setkává. Zážitky mohou být, jak plyne z výpovědí informantek, které vykazují rozmanitost v přístupu ke hrám i v herních stylech, velmi rozličné.

VI.

Křeček:

ř. 370-376: *Já myslím že jelikož já ty hry cítím jako hodně sociálně tak většinou i ty proti nimž jako soupeřím, třeba když si to vezmu zpátky na ty onlinovky tak byli mí přátelé, takže to je taková zdravá soutěživost kdy vlastně vznikaly i absurdní situace kdy sme potom byli u sebe na návštěvě a zároveň probíhala světová válka a my sme tam prostě odehrávali na stejným počítači tahy který naše týmy posílaly proti sobě... je to pro mě důležitý mít jako z toho dobrej zážitek i na obou stranách.*

Páže:

ř. 172-174: *Jako počkal až si vysbíráme všechny kostičky a pak mě zabil asi tak během dvou kol protože já sem tohleto nikdy neuměla, já neumím zabíjet lidi ve hrách @*

V případě informantek se jednalo také o různorodé způsoby navazování kontaktu, komunikace a sociálního sítování. Pokud má hráč zkušenosti z různých žánrů her a platforem, zvyšuje se pravděpodobnost, že tuto variabilitu vnímá a očekává. Této situaci však naopak nepomáhá anonymizace genderu, kterou ženy někdy využívají, aby se chránily před přílišným zviditelněním, které je důsledkem jejich „výjimečnosti“ (menšího zastoupení ve hrách) a které s sebou může nést nevyžádaný zájem ostatních hráčů. Z výpovědí vyplývá, že i ochota vystavit se vlivu ostatních a zároveň poznávat širší spektrum hráčů a komunikovat s nimi se liší.

Od přístupu, kdy se hráčka od nových, neznámých partnerů zcela distancuje:

VII. Verena:

ř. 412-413: *Já hraju single playery a dávám jim přednost. Já nechci, nechci víc co s cizějma lidma se sžívat*

Přes využívání zprostředkovatele a blízkých spoluhráčů ke komunikaci se zbylým herním světem:

VIII. Páže:

ř. 596-602: *...sem tu hru opustila, jak sme přestali bejt velká aliance, nebo dostatečně zajímavá tak kluci dojednali přechod k někomu anglickýmu, k nějaký velký anglický alianci...A já sem si s těma lidma najednou nerozuměla, nebyla jsem schopná se dohodnout. Zase sem se držela těch svejch čtyřech hráčů který sem znala, to znamená přes nějaký soukromý chaty, že jo, ne přes hromadnej.*

Po otevřený přístup, kdy hráčka sama navazuje nové kontakty a pozici genderové výjimečnosti vítá a čerpá z ní uspokojení:

IX. Křeček:

ř. 127-132: *...a hned od začátku sem začala s těma lidma komunikovat, zorganizoval se ten osobní, jak říkám že mám potřebu ty lidi vlastně poznat i na osobní úrovni, tak sem zorganizovala osobní setkání á...pak sem vlastně se něk propracovala k tomu zavelet tý světový válce takže sem tam prostě byla já ten kdo těch dvacet lidí komandoval.*

“Neviditelnost” a „němost“ ženských hráček pak může přispívat k tomu, že se spoluhráči v názorech na hráčky opírají o informace nezakotvené v realitě. To vede k propagaci stereotypů, které jsou neaktuální či vycházejí z výjimečných episodických setkání s hráčkami. Na základě výpovědi se domnívám, že není neobvyklá situace, kdy

má muž hráč jedinou hlubší zkušenost s herním stylem žen, kterou získává díky své životní partnerce. Tu má pak tendenci vnímat jako prototyp kategorie ženských hráček.

3.6.3.1.2.2 Spoluhráčky

Ve chvíli, kdy byly informantky dotázány na zkušenosti s jinými hráčkami, se ukázalo, že spoluhráčky jsou pro ně jako individuality spíše neznámé a nereflektované. Případně přecházejí rovnou k obecné představě o celé kategorii hráček, ke které se podrobně dostanu v další kapitole.

X. Křeček:

ř. 458: *Já musím říct, že mám strašně malou zkušenost s herním stylem žen...*

Z rozhovorů bych nabyla dojmu, že hráčky mají se spoluhráčkami minimální zkušenost, což je však v rozporu s mojí přímou zkušeností. Se všemi informantkami jsem již videohry hrála a se dvěma z nich dokonce několik desítek herních partií v průběhu posledních čtyř let (často jsme byly přítomné ve hře v počtu tří žen a dokonce jsme seděly vedle sebe v jedné místnosti).

Styl spoluhráčů je oproti tomu hráčkám známý a hovoří o něm konkrétně:

XI. Páže:

ř. 697-704: *No, třeba Vozataj pro mě kdysi měl označení socialistická riderka...Riderka teda byl označení tý lodi, to byl rider jako průzkumník, a socialista sem byla protože sem mu vyčítala za jaký ceny prodává na tržišti... Moc draze a jako zbytečně, a vokrádá i jako naše lidi a to*

I v případě, kdy jedna z informantek hodnotí jinou hráčku jako herně velmi kvalitní, nepřichází z propracovanější znalostí jejího přístupu.

Spoluhráčky se zdají být ve hře spíše neznámým (či nezajímavým) faktorem a spadají pod obecnou představu kategorie hráček. Spoluhráčka může od kontaktu s hráčkou očekávat nezájem a nízkou snahu o navázání herní komunikace a tendenci být vnímaná jako nezaujatě a příležitostně hrající.

3.6.3.1.3 Laická veřejnost

Pod laickou veřejností zahrnuji mínění a očekávání osob, které videohry vážnějším způsobem nehrají a mají o nich zprostředkovanou představu založenou povětšinou pouze na informacích z médií. Páže ve výpovědi zrcadlí současný přístup veřejnosti k videohrám:

XII. Páže:

ř. 929- 936: U ženskejch to potkávám častej, ale i u chlapů, že prostě nevědí co ta hra je, proč to děláš, proč jako trávíš čas nad něčím když bys moh to samý dělat v reálu. A to potom já nemam argumenty kterýma bych to vysvětlila. Někomu kdo to nechápe já to nedokážu vysvětlit. Člověk kterej ti řekne, no tak proč jako tady svoji postavičku učíš hrát na kytaru, proč si nesesedneš a nehraješ na kytaru sám. Tak můžeš desetkrát říkat no vona bude lepší ta postavička, bude jí to bavit, bude za to vydělávat peníze, já nevím co. Von to nechápe. A to je možná u ženskejch častější.

Hraní videoher je vnímáno jako aktivita s omezeným smyslem. Dospělý člověk koná v reálném světě, věnuje se budování společenských hodnot. Videohry jsou možná akceptovatelné jako koníček dospívajících chlapců, ale i zde se s nimi kvůli mediálnímu obrazu, který akcentuje spojitost s násilím, pojí výrazná negativa.

Ve výpovědi je také patrné, že „ztrácení času“ hraním videoher je pro ženy méně pochopitelné a přijatelné než pro muže.

XIII. Páže:

ř. 922-927: Prostě možná sme racionálnější <ženy>a uvědomujeme si ve stylu hra není život a to že si hraju mu prostě v životě nepomůže, že se budu víc soustředit na život. Možná. Možná je tam takový to druhý že ženská potřebuje mít, jako taky zdaleka ne každá, ale svý hotový než si pude hrát, jo. Náká zodpovědnost...Ale né to co sem potkala u něktejch ženskejch, sem potkala i u chlapů, a co tě na tom baví? Jo, nepochopení toho že by...

Od laické veřejnosti může hráčka očekávat nepochopení pro svůj koníček. Zodpovědná žena se soustředí na život a na věci, které jí v něm pomohou. A tím není hraní videoher.

V modelu podle Deux a Major (1987), patří vliv laické veřejnosti spíše mezi modifikující proměnné, neboť představuje majoritní pohled na hraní videoher jako takové. Z hlediska sociální žádoucnosti tato aktivita nedosahuje kladného hodnocení, u žen pak stojí na žebříčku níže než u mužů.

3.6.3.2 Systém Self: Hráčka (terč)

Hráčka vstupuje do interakce s herním světem se souborem svých specifických interakčních cílů a její chování vychází z vlastního sebepojetí vztaženého k hráčské identitě. Z analýzy dat jsem získala tři kategorie, které lze uvažovat ve vztahu k postoji k sobě samotné jako hráčce videoher. Kategorie sebehodnocení, self-efficacy a genderové vymezení ovlivňují přístup, se kterým informantky působí v herních situacích.

3.6.3.2.1 Sebehodnocení

Přestože se v průběhu rozhovorů odkrývalo množství herních kompetencí a konkretizace úspěšných herních stylů, u informantek převyšovalo negativní hodnocení vlastních hráčských schopností nad pozitivním. I v případech, kdy byl dotaz položen přímo na silné stránky, odpovídaly hráčky úvahou nad svými nedostatky. Pouze v jednom případě se dostavilo přímé ocenění vlastních schopností. V procesu sociálního srovnávání a sebepoznávání spojeného s hraním videoher tedy ženy na prvním místě reflektují osobní hráčskou nejistotu. Častý byl odkaz k mužským hráčům, kteří se v protikladu ke hráčce vyznačují určitou pozitivní kvalitou.

XIV. Verena:

ř. 490- 491: No já jako nevím jako svojí sílu, já to spíš využívám protože von je docela dobrej stratég a hodně chytřej, takže já vod něj spíš odkoukávám triky...

ř. 495-496: A jako učim se ty jeho postupy, von má hrozně zajímavý strategický myšlení který mě třeba chybí.

3.6.3.2.2 Self-efficacy

Z chování informantek v herních situacích vyvozují dva typy přesvědčení, které mají o svých schopnostech ve vztahu k dosažení herního cíle.

3.6.3.2.2.1 Účinný herní styl

Hráčka důvěřuje svým schopnostem a považuje se za kompetentní v cestě za vítězstvím, pro které je ochotna vyvinout velké úsilí. Zvládá technologickou stránku hraní videoher, aktivně vyhledává žádoucí herní tituly. Cítí se být dobrou hráčkou s vysokým nasazením. Je schopna kooperovat se sobě rovnými spoluhráči a spoluhráčkami a ujímat se také rozhodovací funkce při přípravě strategií, organizaci a vytváření podmínek pro úspěšné zakončení hry. Vyhledává a vybírá si spoluhráče a spoluhráčky, kteří vyhovují jejímu pojetí hry. Nebojí se vystavit se i nepříjemným zážitkům ve hře, protože mohou přinést výhody v dlouhodobém horizontu. Soupeření s ostatními považuje za významnou součást zábavnosti hraní, porovnávat se s někým dalším je zdravé a nebrání dobrým vztahům mezi hráči a hráčkami.

XV. Křeček:

ř. 168-171: Tak tam sem vedla náskou třetí alianci na serveru, nakonec nás jako rozsekali a zničili, ale taky tam bylo to že v jedné alianci si člověk musel vybrat absolutně věrný jako lidi, absolutně schopný přinášet obrovský oběti, musel tam být jako řád.

3.6.3.2.2.2 Vzdávající a vyhýbavý herní styl

Hráčka svým schopnostem nedůvěřuje, hovoří o tom, že ve hře neví, co má dělat. Neorientuje se ve způsobu ovládnutí hry a při vyhledávání herních titulů, které by ji zajímaly. Definitivního cíle hry, vítězství, často nedosáhne, protože akci vzdá. Dohrát úspěšně hru se jí zdá nemožné. Do některých her, které se jí líbí, se ani nepouští, protože je považuje za příliš náročné. Hrává opakovaně ze společenských důvodů a prohrává. To ji frustruje, ale nevyvíjí aktivitu k získání nových dovedností a ke zvrácení nepříznivé bilance. Často hovoří o hráčích, kteří podle ní mají vyšší znalosti herního systému a jsou kompetentnější. Nerada poměřuje síly s jinými hráči a hráčkami, přímý souboj o vítězství je pro ni nepříjemný.

XVI.

Páže:

ř. 444-445: Ale myslím si jinak že jako de vo to, že je typ her do kterých se nebudu pouštět protože vim že mi nejdou. Já to ani nebudu zkoušet

Verena:

ř. 484: No jako chodit do předem prohraných bitev mě moc nebaví

3.6.3.2.3 Genderové vymezení

Genderové vymezení se vztahuje k systému genderových přesvědčení, které ženy hráčky spojují se zobecněnou představou typické hráčky videoher. Z rozhovorů emergují charakteristiky spojené s implicitním stereotypním pojetím hráček. Informantky popisují vlastnosti a schopnosti splývající s projevy žen při herní aktivitě a představu, kterou si pojí s pojmem „hra pro ženy“, tedy s obrazem specifík ženského hraní, jak ho v současnosti prezentuje herní průmysl.

Genderové vymezení se objevuje ve dvou subkategoriích: „Druhé pohlaví“ a Genderová odlišnost.

3.6.3.2.3.1 „Druhé pohlaví“

Pro genderové vymezení „Druhé pohlaví“ je typické pojetí mužského herního stylu jako normy. Samotné videohry jsou navrhovány tak, aby mu vyhověly; jsou na něm založeny. Ženám obecně není takový styl blízký, jsou v tomto směru „druhými“, a hráčka se považuje za výjimku potvrzující pravidlo. Tento styl je „normální“, jeho ovládnutím se hráčka stává plnohodnotnou.

Specifickým způsobem vyrovnání je porážet „První“ jejich způsobem a etablovat se tak mezi nimi jako jedinečná.

Hráčky se účastní herního světa jako příležitostné konzumentky, hru neberou dostatečně vážně, nevykazují nasazení, a tak nedosahují kvalitních výsledků. Svět videoher je založen na mužském přístupu, pro který je charakteristická vysoká míra soutěživosti. Být dobrá hráčka znamená vybojovat si místo mezi mužskými hráči a to jejich stylem hry. Taková hráčka si zaslouží respekt a odměnou je pro ni silná pozitivní emoce

spojená s pocitem výjimečnosti postaveným na odstupu od typické zástupkyně ženských účastnic.

XVII. Křeček:

ř. 416-418: To je vlastně něco co jsem nezmínila, je to vlastně hrozně silná emoce jako v tý hře. Mně bylo strašně příjemný že já sem jako holka, vynikám v něčem co je jako klučíčí doména

3.6.3.2.3.2 Genderová odlišnost

Genderová odlišnost vychází z přesvědčení, že herní styl mužů a žen vychází z různého osobnostního nastavení mužů a žen (vlastnosti, temperament, charakter), které jsou pro ně typické.

Specifickým způsobem vyrovnání je doplňovat se s mužským elementem a tím lépe dosahovat společných cílů. Další možností je následovat mužský hráčský model pro silné stránky, které ženám hráčkám chybí.

Pohled na to v čem se ženy hráčky odlišují od hráčů, však není u informantek totožný. Na jedné straně stojí názor, že ženy si berou hraní více osobně, nedokáží mít nadhled a pokud mají konflikt ve hře, může se stát, že ho přenesou do reality. Nerespektují tak oddělení prostoru hry a reality. Vykazují vyšší emocionalitu, což je příčinou vzniku konfliktů ve hře. Ve hře „neznají sestru“ a jdou si tvrdě za vítězstvím, někdy používají i praktiky, které nejsou čestné. Jiná informantka zdůrazňuje, že ženy „nemají tak velké ego“ a nekazí hru zbytečnými debatama nad porušováním pravidel. Z toho vyplývá, že pro hráčky je nadřazena příjemnost (nerušené plynutí hry) zážitku nad respektování herního systému.

XVIII. Páže:

Úvod: Ženy mají větší sklon k přístupu "účel světi prostředek", vyšší skryté soutěživosti vedoucí k minimální loajalitě a emocionálním zkratům, což způsobuje ve hře spory i v rámci skupiny herních partnerů. Na druhou stranu bych očekávala nižší přímou agresivitu a snahu o zklidnění již vzniklých konfliktů.

3.6.3.2.3.3 *Explicitní obraz ženských hráček v herním průmyslu*

Žádná z informantek se nepovažuje za hráčku „her pro ženy“ a ani se o ně nezajímají, neví přesně, co si pod pojmem mají představit. Považují ho do značné míry za umělý konstrukt vytvořený mužskými návrháři her.

Sekce „her pro ženy“ se objevují na některých herních portálech a jejich vznik můžeme historicky vysledovat od devadesátých let dvacátého století, kdy se objevují první snahy o navrhování her specificky určených dívkám (Kafai, Heeter, Denner, & Sun, 2011). Herní průmysl takto v určitých případech nabízí tituly určené ženám a předkládá tak svoji představu o tom, jak a co si ženy přejí hrát.

Informantky předpokládají, že ženská hráčka se podle přístupu herního průmyslu vyznačuje oblibou typicky ženských koníčků, jako je nakupování a návštěva kadeřníka. Ve hře chce prožívat dobrodružství, která napodobují události běžného života, zejména navazování vztahů. Hry pro ženy se také vyznačují výrazným využíváním růžové barvy a možností volit z mnoha typů oblečení. Lze si je ideálně zahrát v rámci několika minut, nevyžadují velký časový a mentální závazek, což umožňuje bezproblémové opouštění herního prostoru kdykoliv je potřeba. Z toho důvodu však neposkytují možnost vytváření strategických plánů a nenabízejí dlouhodobou perspektivu spojenou s vývojem herního zážitku.

XIX. Křechek:

ř. 517-520: Jsou to hry který aspoň v mých představách apelují na něco co má být ženským koníčkem. Typicky je dělají muži @ co sem tak zatím měla tu čest...a jelikož sem asi nikdy neměla ty úplně typický ženský záliby tak to na mě nezafungovalo no.

ř. 523-526: ..že tam jako člověk nakupuje, má tam nějaký virtuální peníze, vytváří si nějaký jako ...vztahy reaguje na nějaký automatický situace který mu předkládá hra, je to taková jako adventura s extrémně holčičí tematikou.

3.6.3.3 Genderové herní styly žen

Genderové herní styly žen se vyvíjí v kontextu interakce hráček s herním prostředím a jsou výsledkem dynamiky probíhající mezi vnitřním nastavením hráčky, systémem hry,

ostatními hráči a hráčkami a neherním světem. Odlišnost oproti běžným herním stylům sdíleným hráči i hráčkami se ukazuje v procesu vyrovnání se s neznalostí přístupů jiných hráček a v konfrontaci s mužským hráčským elementem. Hráčka vnímá ve světě videoher svoji genderovou jedinečnost a s tou pojí určitá očekávání, se kterými se vyrovnává skrz styl hry.

Přestože se herní styly hráček v konkrétní herní situaci jeví vždy znovu v jedinečné formě a hráčka se jimi přizpůsobuje aktuálnímu stavu prostředí, vysledovala jsem faktory vedoucí k ustálení typů genderových stylů v herní kariéře. Důležitým elementem se v tomto smyslu jeví způsob vstupu hráčky do světa videoher a kategorie zprostředkovatele, který usnadňuje prvotní pohyb účastnice v dosud neznámém prostoru.

Mezi hráčkou a prostředím probíhá proces vzájemného ovlivňování, kdy každý ze zúčastněných přináší svůj pohled na fungování ženských hráček v prostoru videoher a koriguje ho podle získávaných zkušeností.

Začíná-li žena hrát, je nováčkem, který teprve objevuje jakou hráčkou se stane, a stojí tak na prahu budování hráčské identity a sebepojetí. Na vývoj mají v této prvotní fázi důležitý vliv ostatní spoluhráči a spoluhráčky (nositelé očekávání), jako reprezentanti nového kulturního prostředí. Jejich chování informuje hráčku o tom, jak má adekvátně jednat, aby mohla v prostředí fungovat a získávat pro sebe žádoucí cíle.

Zprostředkovatel (ze získaných dat se zdá, že je jím vždy hráč) je v podobné roli jako gatekeeper ve výzkumu (Toušek, a další, 2015). Jeho představa o tom, jak ženy hrají, určuje prvotní očekávání, se kterým se hráčka setkává. Vykazuje-li zprostředkovatel podle hráčky vysokou znalost herního prostředí, která ho staví do expertní role (rozdílnost znalostí a herního umu mezi ním a novou hráčkou je markantní) získává jeho chování založené na apriorním systému přesvědčení týkajícího se ženských hráček na váze. Z dat vyplývá, že přístup těchto zprostředkovatelů ke hráčkám vykazuje shodné prvky. Zprostředkovatel pro hráčku vykonává aktivity spojené se zajišťováním technických otázek a nechává ji pozorovat ho při hře. Přibírá ji jako společníci a spoluhráčku do titulů, kterým se sám věnuje, a při hře jí nabízí pomoc a sdílí s ní herní komodity, které sám získal. Seznamuje ji také se svými spoluhráči a spoluhráčkami. V případě ženských hráček se zřejmě často stává zprostředkovatelem romantický partner, což vede ke specifickému vývoji genderového herního stylu žen. Odlišná kvalita a dlouhodobost působení zprostředkovatele v životě hráčky zakládá společnou

provázanost při sdílení koníčku a to i v případě, kdy hráčka hraje bez partnera. Díky romantickému poutu ji zprostředkovatel sice vnímá jako komplexní bytost, zároveň je ale silně ovlivněn aktivací schématu spojeného s uspořádáním a obsahem partnerského vztahu, kde hraje gender významnou roli. Hráčka si tak vyjednává svoji novou identitu pod silným tlakem prekonceptů získaných v jiných situacích.

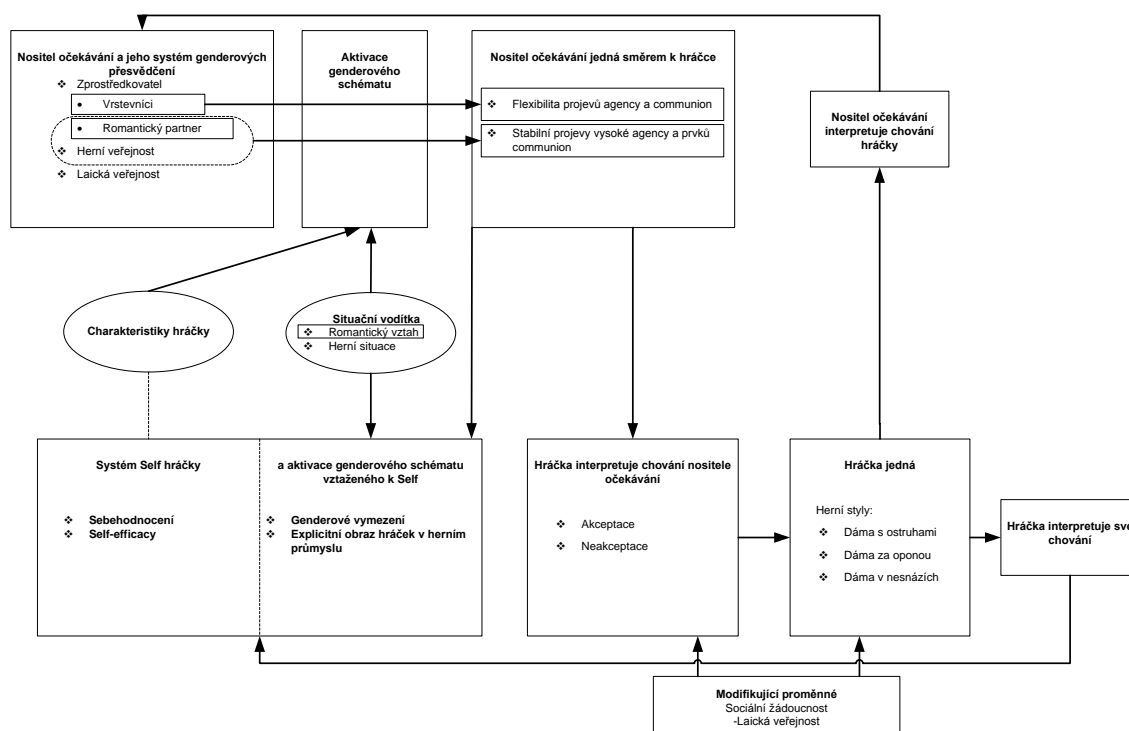
Životní partner zná hráčku v první řadě jako ženu, se kterou ho pojí intimní citové a fyzické pouto. Kontaktem s ní se mu každodenně aktivuje a zároveň utváří nejen stále více propracovaná představa o ní samé, ale i o ženách obecně. Z chování zprostředkovatelů romantických partnerů se zdá, že u nové hráčky automaticky očekávají charakteristiky spojené s nízkou agency a spíše vyšší communion. To by mohlo být vysvětleno také rolí nováčka, který se při osvojování nové dovednosti nejprve zaměřuje na pozorování, následování a kopírování mistra než na prosazení sebe a svých osobitých cílů. V případě hráček však nedochází, nebo dochází opožděně k projevům spojených s kategorií agency i z dlouhodobého horizontu. Hráčky se i po mnoha letech herní kariéry spoléhají na své herní partnery při řešení situací a úkolů, které hráči a hráčky bez romantického partnera v roli zprostředkovatele zvládají sami. Jedná se například o situace jako je vyhledávání a volba žádoucích herních titulů a jejich instalace (zajištění vnějších podmínek pro hraní), zvládání konfliktů s jinými hráči při hře, nedostatečnost herních kompetencí na zvládnutí úkolu (budování herních dovedností).

Mezi hráčkou a zprostředkovatelem v roli romantického partnera dochází k dlouhodobému vzájemnému potvrzování jednostranně závislého herního stylu, kdy řada běžných hráčských kompetencí zůstává hráčkou neosvojena. U hráčky se v této konstelaci objevuje hráčské sebepojetí charakterizované nízkým sebehodnocením a nízkou self-efficacy vztaženou k samostatnému dosahování herních cílů. Interakce tu dostává charakter sebenaplňujícího proroctví (Merton, 1948).

Pokud hráčka vykazuje hráčské charakteristiky výrazně spojené s kategorií agency, setkává se s podobným očekáváním (které bylo popsáno u zprostředkovatele romantického partnera) u běžných spoluhráčů, které potkává poprvé. Z dat vyvozují, že očekávání nízké agency u ženských hráček je v prostředí spojeném s videohrami časté. Hráčky pak reagují buďto přijetím očekávání, nebo jeho odmítnutím. Na základě této volby pak rozvíjejí svůj specifický genderový herní styl. V následující části představují konkrétní genderové herní styly v jejich abstraktní formě, tedy jako koncepty, které

v rukách každé hráčky získávají specifické charakteristiky dané jejím osobitým náhledem a vlivem situačních podmínek. Největší diferenci mezi třemi styly nacházím v síle a četnosti charakteristik spojených s agency. Zatímco u stylu „Dáma s ostruhami“ jsou tyto charakteristiky výrazně zastoupeny, u „Dámy v nesnázích“ se objevují v negativní polaritě. „Dáma za oponou“ pak disponuje jak některými charakteristikami agency, tak rozvinutou communion. Následující obrázek (Obrázek 2) graficky znázorňuje navržený Kontextuální model herního stylu žen.

Obrázek 2: Kontextuální model herního stylu žen



3.6.3.3.1 Dáma s ostruhami

Genderový herní styl „dáma s ostruhami“ vtupně vystihuje citát Iriny Dunn připisovaný Glorii Steinman: „Žena potřebuje muže stejně jako ryba kolo.“ („A woman needs a man like a fish needs a bicycle.“) (The Phrase Finder, 2016)

XX. Křeček

ř. 439-449 : Já si pamatuju, jak sem byla na Invexu v dobách, kdy to byla ještě obrovská událost i v herním světě, kde se prostě demonstrovaly nový hry a tak dále... A tam byla právě sekce Quake a tam byly ty počítače kde hráli někdy kluci, a já sem tam přišla a říkám: můžu si taky zahrát?... A ten kluk se na mě tak

podíval a takže: tady to je jako tlačítko dopředu, tady enterem střílíš, a já: aha, aha. A pak sem si k tomu sedla a hrozně sem je tam rozsekala, hrozně mi to udělalo dobře.

Herní styl reaguje na interpretaci očekávání spoluhráčů a na vlastní představu o typické hráčce videoher jejich neakceptováním a vyvinutím maximálního úsilí v rozvoji charakteristik spojených s konceptem agency. Jedná se o styl autonomní, vykazující značnou nezávislost na opoře spoluhráčů.

Hráčka se seznamuje s videohrami v dětství spolu s vrstevníky a postupně získává herní zkušenosti a expertízu. Je brzy schopna sama volit a nacházet tituly, které ji zajímají a vyzná se v technické stránce hraní videoher.

Chování mužských hráčů, se kterými se setkává poprvé, interpretuje hráčka jako podceňující a reaguje na ně prokázáním vysoké herní kompetence. Snaží se dosáhnout v porovnání s mužskými hráči co nejlepšího výsledku a odměnou je pro ni vysoký hráčský status založený na herních schopnostech a dovednostech. Vytyčenému cíli je ochotna věnovat potřebné úsilí a čas.

Mužský a ženský styl hraní videoher je podle ní odlišný, přičemž herní styl mužů představuje normu, kterou je nutné pro úspěšné hraní videoher ovládnout. Ženy podle ní neberou hraní videoher vážně, nejsou ochotné věnovat jim dostatečnou pozornost a prokázat píli a pracovitost nutnou k dosahování žádoucích cílů. Hráčka očekává, že bude vždy mezi ženskými hráčkami nejlepší a tato pozice jí vyhovuje a přináší pocit výjimečnosti.

Pro herní styl „Dáma s ostruhami“ je charakteristické kladné sebehodnocení a vysoké self-efficacy. Chování ve hře je sebevědomé, hráčka usiluje o vedoucí a organizační funkce mezi svými spoluhráči a přebírá zodpovědnost za výsledky. Vykazuje respekt k pravidlům hry. Aktivně vyhledává způsoby, jak svoji hru vylepšit a vstupuje do komunikace se širokým herním světem. Chce poznávat velké množství hráčů, aby se s nimi porovнала a aby si vytvořila síť osob, které mohou přispívat ke zkvalitnění jejího herního zážitku a úspěchům.

Z hlediska kategorie agency se projevuje dominantně (snaží se získat vysoký herní status), má tendenci řídit ostatní (organizovat je a dávat jim úkoly), expanzivně (aktivně rozšiřuje možnosti jak se seberealizovat), sebeprosazením (dosahuje svých cílů a

naplňuje své potřeby), kompetencí (má herní dovednosti), nezávislostí (je schopna se pohybovat herním prostředím bez stabilní opory), aktivitou (vyvíjením různorodé herní činnosti), individualismem (touhou stát se výjimečnou). Z hlediska kategorie communion vykazuje potřebu být v souladu s druhými (nebýt v konfliktu a kooperovat s ostatními při dosahování cíle)

XXI.

AGENCY

Dominance (snaha získat vysoký status)

Křeček:

ř. 286-288: Tak vždycky je pro mě výzvou ve hře dosáhnout...toho cíle, ať už je to prostě mít velký počet bodů a být dobrá v tom žebříčku, bejt někde nahoře...no a nebo je to nějaká reputace herní kterou člověk získává

COMMUNION

Potřeba být v souladu s druhými (potřeba nebýt v konfliktu s ostatními a kooperovat)

Křeček:

ř. 97-102:... takže člověk nebyl jenom sám v tom světě, ale ale musel nějak kooperovat s ostatními a tam vlastně ta kooperace byla hrozně důležitá, aby to dobře fungovalo. To bylo důležité. Já sem vždycky měla ještě hroznou potřebu to stahovat do reálného světa svým způsobem, že jsem ty lidi poznávala osobně, a tak dále...a v podstatě v těch onlinovkách nastoupilo to že sem # rozmejšlela strategii jak dosáhnout toho ultimátního cíle hry.

3.6.3.3.2 Dáma za oponou

Herní styl „Dáma za oponou“ reaguje na interpretaci očekávání spoluhráčů a na vlastní představu o typické hráčce videoher jejich akceptováním a vyvinutím specifické strategie, založené na efektivním využití charakteristik spojených s konceptem communion, vedoucí k úspěšnému dosahování cílů ve hře. Jedná se o styl závislý, kdy hráčka využívá opory poskytované spoluhráči, sama si však volí cíle, kterých chce

dosáhnout. V jejím jednání jsou patrné charakteristiky spojené s konceptem agency, zejména aktivní přístup k prosazení svých herních potřeb a snaha řídit ostatní, což se jí daří díky silným osobním vazbám, které buduje s omezeným počtem hráčů.

XXII. Páže:

ř. 328-330: @ # *Sem tam strašně dlouho, je tam muž, mám tam taky kamarády který sme už viděli i na živo, byli sme s nima párkrát posedět třeba. Tak tam kdyby na mě někdo tímhle způsobem útočil třeba, tak už na něj asi někoho poštvu.*

Hráčka se seznamuje se světem videoher v průběhu dospívání skrz svého romantického partnera, který si tento koníček osvojuje jako první. Romantický partner se pro hráčku stává zprostředkovatelem vstupu do světa videoher a zajišťuje pro ni herní zázemí. Tím je péče o vnější stránku hraní videoher (řešení technické stránky, vyhledávání vhodných titulů, zajištění místa k provozování koníčku) a přispívá ke kvalitnímu hernímu zážitku při hře. Zprostředkovateli a spoluhráčům nejprve vytváří společnost sdílením jejich koníčku a později je informuje o svých herních preferencích a cílech, které jí pomáhají naplňovat.

Chování mužských hráčů interpretuje hráčka jako žádoucí v případě, že vyhoví jejím herním potřebám a požadavkům. Vítá jejich podporu a pomoc, nemá potřebu si osvojovat dovednosti vedoucí ke zvládnutí herních situací, které jsou za ni ochotni vyřešit spoluhráči. Vykazuje nízkou potřebu kompetice, nejraději spolupracuje na herních cílech, které nezahrnují přímé porovnání se s někým dalším.

Mužský a ženský styl hraní videoher je podle ní odlišný a plyne z různých osobnostních základů mužů a žen, vhodně se však doplňují.

Pro herní styl „Dáma za oponou“ je charakteristické nízké sebehodnocení a ambivalentní herní self-efficacy. Vysokou self-efficacy projevuje hráčka ve vztahu ke schopnosti navazovat silné a kvalitní sociální vazby s omezeným počtem hráčů, kteří jí pomáhají dosahovat žádoucích výsledků při hře a získávat tak uspokojující herní zážitky. Pro hráčku je důležitý sociální aspekt hraní videoher a je často nadřazen cílům vytyčeným herním systémem.

Z hlediska agency hráčka s tímto herním stylem vykazuje tendenci k sebeprosazení (domáhá se dosažení svých cílů), tendenci řídit ostatní (vyžaduje od nich přizpůsobení a oporu), aktivitu (výběr herních příležitostí a činností při hře), dominanci (uspokojení z dosažených cílů a jejich ohodnocení). Z hlediska communion se přizpůsobuje druhým (v jejich dosahování cílů), potřebuje být v souladu s druhými (snahou neubližovat druhým, nebýt konfrontační), má tendenci ve hře navazovat a udržovat osobní vztahy (vztahovost).

XXIII.

AGENCY

Sebeprosazení

Páže:

ř. 167-168: *Pak už sem začala bejt poměrně tvrdá a říkám: dokavad ty kostičky nevysbíráme tak mě tady nehoň @*

COMMUNION

Přizpůsobování se druhým (přizpůsobování svých cílů druhým)

Páže:

ř. 10-12: *a asi sem začla hrát někdy s ním, jestli mě k tomu přivedl? Ale přiznám se že si vůbec nevzpomínám co byla třeba první hra*

ř. 40-41: *a k tomu mě určitě přivedl ten bejvalej přítel, protože to sme potom hrávali i dohromady jako po síti.*

3.6.3.3 Dáma v nesnázích

Herní styl „Dáma v nesnázích“ reaguje na interpretaci očekávání spoluhráčů a na vlastní představu o typické hráčce videoher jejich akceptováním a ve hře se projevuje výrazně v souladu s charakteristikami communion a nízkou agency. Účastní se hraní her z důvodů společenských, protože tak může trávit čas s blízkými osobami. Své cíle ve hře neakcentuje a ani je nesdíljuje ostatním, naopak se kvůli druhým věnuje hraní titulů,

které ji nebaví a v některých případech je prožívá jako nepříjemné. Jedná se o styl závislý, kdy hráčka následuje své spoluhráče v jejich činnosti.

XXIV. Páže:

ř. 741- 743: Je to asi spíš proto že, tam sou ty lidi se kterýma si chci hrát jo. Takže pudu tam spíš z nějakýho sociálního důvodu. A pak jo, pak ano, bohužel sem nucena soupeřit @. Co se s tím dá dělat. @

Se světem videoher se seznamuje v průběhu dospívání pod vlivem svého romantického partnera, který si přeje, aby s ním tento koníček sdílela. Romantický partner jí nejprve ukazuje, jak sám hraje, a později ji vyzve, aby se k aktivitě přidala. Zprostředkovává jí přístup k herní technologii, učí ji jak s přístrojem zacházet a stará se o výběr a instalaci herních titulů. Hráčka se aktivitě věnuje zejména z důvodu možnosti trávit s partnerem více společného času a prožívat spolu zážitky na pozadí videohry. Tak se seznamuje i s jeho herními přáteli. Je pro ni zásadní udržování vztahů, které ve hře naváže, nechce o ně přijít a zůstává kvůli nim ve hře. Pokud jí něco nejde, ráda si nechá pomoci od ostatních, ale o rady si aktivně neříká. Typicky chybí komunikování vlastních potřeb a představ týkajících se hry, hráčka nevstupuje do konfliktů.

Mužský a ženský styl hraní videoher je podle ní odlišný a plyne z různých osobnostních základů mužů a žen.

Pro herní styl „Dáma v nesnázích“ je charakteristické nízké sebehodnocení a nízká self-efficacy. Hráčka se nepovažuje za kompetentního člena herní komunity, pokud se jí zdá nějaká herní situace náročná a neví jak ji řešit, hru opouští. Do některých herních úkolů, nebo titulů se vůbec nepouští, protože se jí zdají příliš náročné a nad její síly. Pro hráčku je důležitý prakticky pouze sociální aspekt hraní videoher jako trávení času s přáteli.

Herní styl „Dáma v nesnázích“ se projevuje nízkou agency v položkách aktivity (nevyhledává sama herní příležitosti), kompetence (nemá tendenci zlepšovat si cíleně herní dovednosti a rozvíjet schopnosti), dominance (nesnaží se zjistit jak nad ostatními vítězit a nebojuje o vysoký status). V oblasti communion je pro tento herní styl typické potlačování a nekomunikování vlastních potřeb a přizpůsobování se druhým (i výrazně

proti vlastnímu pocitu libosti).

XXV.

AGENCY

Nízká aktivita:

Páže:

ř. 600-602: A já sem si s těma lidma najednou nerozuměla, nebyla jsem schopná se dohodnout. Zase sem se držela těch svejch čtyřech hráčů který sem znala, to znamená přes nějaký soukromý chaty, že jo, ne přes hromadnej

COMMUNION

Potlačování/nekomunikování vlastních potřeb:

Páže:

ř. 770- 778: No. Ona zrovna většina těch loděk co hrajem, ty sou vyloženě vo tom, tam ani jako pořádně nestíháš si jako vylepšit postavu nebo něco takovýho. Prostě musíš jet. Já si uvědomuju že vzhledem k tomu že tu hru nějak extra neznám, furt sem se jí nenaučila, že sem mohla je druhá věc. Takže nějaký vylepšení lodi nebo něco takovýho mi nehrozí. Vždycky se tam, ideálně se tam vobjeví Vozataj s nějakým parníkem jako vo dva tři levely vejš a já si říkam [panebože kdes na to jako vzal]. Jako jak si to posbíral @, já tomu nerozumím jako. A pak už člověk jako jezdí na smrt, tak jedu no.

3.6.3.4 Shrnutí kontextuálního modelu herního stylu

Kontextuální model herního stylu je významně inspirován Interaktivním modelem genderového chování (Deaux & Major, 1987). Nabízí pohled na genderový herní styl jako na součást interakce mezi hráčkou a prostředím. Chování ve hře a při hře není vytrženo z vazby sociálních interakcí a herní styl je v tomto smyslu výsledkem vzájemného působení mnoha vnějších a vnitřních faktorů. Jako nevýznamnější a v této práci nejpropracovanější se jeví faktor zprostředkovatele, který uvádí novou hráčku do světa videoher, spolu se Systémem Self vztaženým k identitě hráčky. Ten se ovšem vyvíjí postupně až po vstupu do herního prostředí a tak se jeví vliv apriorního očekávání zprostředkovatele jako výrazný směrový impulz, který vede k zúžené či rozšířené nabídce zkušeností, se kterými se hráčka setkává. Zdá se, že pokud je v roli

zprostředkovatele romantický partner, osvojuje si (či používá) hráčka mnohem menší repertoár projevů spojených s konceptem agency.

Zároveň se zprostředkovatelství jeví jako důležitý a do značné míry výjimečný zdroj možnosti poznat na hlubší úrovni přístup ženských hráček, který může získávat charakter prototypu ve vztahu ke skupině hráček jako celku. Dochází tak k posilování původního vstupu a pravděpodobně i ke konfirmačnímu zkreslení (Darley & Gross, 1983), kdy zprostředkovatel- romantický partner interpretuje zkušenosti s jinými hráčkami pod tlakem již existujícího prekonceptu. Ty pak v reakci na konzistentní a časté jednání hráčů (projevující se například výrazně vyšší tendencí nabízet hráčkám pomoc) mohou naplnit koncept sebenaplňujícího proroctví (Merton, 1948). Akceptování obecného očekávání, že hráčky budou vykazovat nižší agency, může dále vést k odlišnému vývoji Systému Self hráčky. To se může projevovat nižším sebehodnocením a self-efficacy, což nadále přispívá ke konzervaci stávající interakce mezi hráči a hráčkami a k chování hráčky otisknutému do herního stylu.

Zajímavým prvkem, který se v datech značí spíše svou neviditelností než jasností, je slabá všímavost a reflexe hráček vůči svým spoluhráčkám. Z hlediska výpovědi se spoluhráčky jeví jako nerelevantní a opomíjené, pro hráčku nepředstavují referenční skupinu. Úspěšná spoluhráčka je vnímána spíše prizmatem ohrožení vlastní herní pozice než jako modelový vzor. Těmi jsou naopak mužští spoluhráči, kteří jsou zároveň nositeli hráčské normy. K takovému vnímání přispívá i explicitní obraz ženských hráček tak, jak je prezentován částí herního průmyslu. Ani s ním se hráčky nemohou identifikovat a spojují ho spíše s představou o spoluhráčkách než o sobě samé.

Pokud je obraz hráčky - ženy v komunitě spjat s větší pravděpodobností s nižší agency a normou je přitom chování projevující se vysokou agency, může se hráčka s takovým očekáváním vyrovnat akceptací očekávání, nebo jeho odmítnutím. Tento akt se projeví v chování při hře v podobě genderových herních stylů, které jsou charakterizované mimo jiné různou úrovní a intenzitou projevů souvisejících s koncepty agency a communion (viz Tabulka 2, str. 65).

Tabulka 2: Genderové herní styly ve vztahu k agency a communion

| Genderový herní styl | Agency | Communion |
|-----------------------------|---|---|
| Dáma s ostruhami | Dominance, Tendence řídit ostatní, Expanzivita, Sebeprosazení, Kompetence, Nezávislost, Aktivita, Individualismus | Potřeba být v souladu s druhými |
| Dáma za oponou | Sebeprosazení, Tendence řídit ostatní, Aktivita, Dominance | Přizpůsobování se druhým, Potřeba být v souladu s druhými, Vztahovost |
| Dáma v nesnázích | Nízká aktivita, Nízká kompetence, Nízká dominance | Přizpůsobování se druhým, Potlačování/nekomunikování vlastních potřeb |

4 Diskuze

Pohled na herní styl ve videohrách přes interakční a kontextuální rámec není dosud ve výzkumných pracích zastoupen. Přináší ovšem možnosti, jak rozvinout téma novým směrem. Nabízí odpovědi na otázky spjaté se snahou zjistit, zda se muži a ženy liší ve způsobu hraní (Yee, 2008), (Crawford, 2005), (Jenson & de Castell, 2005). Zejména Yee upozornil na potřebu se v tomto směru zaměřit na vstup hráček a hráčů do hry, potažmo do herní komunity, a statisticky podchytil rozdíl ve způsobu zprostředkování aktivity u těchto skupin a také častější výskyt hraní s romantickým partnerem v případě žen. Analýza interakce použitá v této práci se zdá být nosným způsobem, jak se lze dobrat hlubšího pochopení výše zmíněných rozdílů. Zjištění je také v souladu s poznatky z etnografické studie Jenson a de Castello (2005) a snaží se o jejich rozvedení do více faktorového modelu popisujícího dynamiku interakcí vedoucích ke specifickým způsobům hraní žen.

Některé charakteristiky genderových herních stylů objevené v analýze se vážou k sociálnímu a asociálnímu stylu hraní, jak je rozkrývá pojetí O. Hrabce (2015). Týmová role, která se odvíjí od statusu hráče založeného na sociální percepci hráče a na jeho objektivních dovednostech odkazuje nepřímo k charakteristikám spojeným s konceptem agency a communion. Sociální styly vysokého statusu vykazují vysokou agency a různou míru communion, důležitou roli hraje také adekvátní nastavení komunikace ve směru dosažení předem vytyčených cílů. Asociální styl naplňují některé prvky spojené s nízkou agency, nebo vysokou communion, jako je neadekvátní nasazení, ignorování herního cíle a nahrazování ho jiným (např. neochota bojovat, když je potřeba), provádění nestandardních postupů, neznalost a disharmonická komunikace (např. nevyjadřování momentálních herních záměrů a potřeb).

5 Závěr

V počátku empirické části práce jsem si položila otázky, jaké herní styly se objevují u dospělých hráček, zda existují výzkumně nepopsané specifické herní styly u žen hráček a jakým způsobem jsou formovány.

Výsledkem práce je odhalení různorodých dominantních herních stylů hráček, které jsou obecně sdílené jak hráčkami, tak hráči. Jako nejvýraznější se u informantek profilovaly výkonový herní styl, defenzivní herní styl a herní styl prožitkový. Přestože práce se výsledně zaměřila na specifické herní styly žen, jsou dominantní styly převažujícím způsobem herního projevu žen a v tomto smyslu můžeme hovořit o genderové podobnosti mezi muži a ženami; muži a ženy se v herních situacích projevují sdílenými dominantními herními styly.

Hlavním příspěvkem práce je odhalení genderových herních stylů hráček, které jsou součástí komplexního procesu interakce probíhajícího mezi hráčkou a herním prostředím. Ústředními uzly procesu jsou hráčka a její Self systém, zprostředkovatel vstupu do herního světa a jeho systém přesvědčení o hráčkách a právě genderové herní styly jako výsledek a zároveň součást dynamiky procesů zachycených v kontextuálním modelu herních stylů žen. Tyto specifické styly pojmenované „Dáma s ostruhami“, „Dáma za oponou“ a „Dáma v nesnázích“ vznikají zejména jako odpověď na očekávání a chování spoluhráčů a spoluhráček a herního průmyslu vůči ženským hráčkám, dále jako důsledek vlastního sebepojetí vztaženého k hráčské identitě a herních záměrů hráčky. Genderové herní styly se odlišují v charakteristikách, které vykazují spojitost s koncepty agency a communion. Nejdůležitější odlišujícím prvkem se zdá být síla (naplněnost) kategorie agency.

Navržený kontextuální model genderových herních stylů žen je pokusem o nové nahlédnutí na herní styl jako na součást interakčního cyklu a vzhledem k hloubce bakalářské práce vidím jeho klad hlavně v možnosti sloužit jako inspirace k dalšímu možnému uvažování o tématu. Potenciál vidím také v dobrém analytickém rámci, ve kterém by se daly rozpracovat situace pozorování vztahující se k tématu herního stylu a zejména k okolnostem jeho vnějšího kontextu. Ve výzkumu se nepodařilo odhalit všechny faktory a vazby, které se jistě k genderovým herním stylům vztahují. Za nejproblematictější považuji nedostatečné naplnění některých kategorií a zejména

zobecnění poznatků na základě použití výpovědí, které zahrnují pouze úhel pohledu hráček.

6 Použité informační zdroje

- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. Stanford University. New York City: General Learning Corporation.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1). Načteno z <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bateman, C., & Boon, R. (2006). *21st century game design*. Boston: Charles River.
- Bem, S. (1993). *The Lenses of Gender: Transforming the debate on sexual inequality*. Yale: YUP.
- Crawford, C. (2005). Women in Games. *The Escapist*(17), 3-9.
- Darley, J., & Gross, P. (1983). A hypothesis-confirming bias in labeling effects. *Journal of Personality and Social Psychology*(44), 20-33.
- Deaux, K., & Major, B. (1987). Putting Gender Into Context: An Interactive Model of Gender-Related Behavior. *Psychological Review*, 94(3).
- Entertainment Software Association. (2013). *Essential facts about the computer and video game industry*. ESA. Načteno z http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf
- Gilligan, C. (2001). *Jiným hlasem: O rozdílné psychologii žen a mužů*. Praha: Portál.
- Grygar, L. (2013). *Dívčí válka aneb běda mužům, kterým žena navrhuje hry*. Načteno z Games.cz: <http://games.tiscali.cz/tema/divci-valka-aneb-beda-muzum-kterym-zena-navrhujehry-61925>
- Heron, J., & Reason, P. (1997). A Participatory Inquiry Paradigm. *Qualitative Inquiry*, 3(3), 274-294.
- Hrabec, O. (2015). *Herní styl jako intencionální model u hráčů videoher*. Dizertační práce, Univerzita Karlova, Katedra psychologie, Praha.
- Jedlička, A. (1970). *Základy české stylistiky*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.

- Jenson, J., & de Castell, S. (2005). *Her Own Boss: Gender and the Pursuit of Incompetent Play*. Načteno z DiGRA: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.27455.pdf>
- Kafai Yasmine B., H. C. (2011). *Beyond Barbie & Mortal Combat*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Leix, A. E. (2006). *Transkripce audionahrávek v kontextu etickém, metodologickém a technickém*. Fakulta sociálních studií MU, Katedra Psychologie. Brno: Masarykova Univerzita.
- Merton, R. (1948). The self-fulfilling prophecy. *Antioch Review*(8), 193-210.
- Miovský, M. (2006). *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada.
- Online Etymology Dictionary*. (2011). Načteno z http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=stilus
- Parkin, S. (17. 10 2014). Gamergate: A Scandal Erupts in the Video-game Community. *New Yorker*. Načteno z <http://www.newyorker.com/tech/elements/gamergate-scandal-erupts-video-game-community>
- Šed'ová, K., Švaříček, R. (2007). *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál.
- Shibley Hyde, J. (September 2005). The Gender Similarities Hypothesis. *American Psychologist*, 60(6), 581-592.
- Stewart, B. (2011). Personality and play styles: A unified model. Načteno z http://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality_and_play_styles_a_.php
- Švelch, J. (2013). Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia. *Game Studies*, 13(2). Načteno z <http://gamestudies.org/1302/articles/svelch>
- The Phrase Finder*. (8. 3. 2016). Načteno z <http://www.phrases.org.uk/meanings/414150.html>
- Toušek, L., Budilova, J.L., Fatková, G., Hejnal, O., Lupták, L., Růžička, M., & Šimek, J. (2015). *Kapitoly z kvalitativního výzkumu*. FF ZČU, Katedra antropologie. Plzeň: ZČU.

Wyrobková, A. (2007). *Reprezentace a hodnocení genderových kategorií*. Dizertační práce, Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Brno.

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*(9), 772-775.

Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. V Y. H. Kafai, *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (stránky 83-96). Cambridge: MA: MIT Press.